Tot.148

NDS Lite 试玩报告，带你第一时间领略全新掌机的魅力！

游戏机实用技术

TV GAME

小说回廊

地狱犬的挽歌 最终幻想VII

特稿

意识流格斗的极致

——《罪恶装备》系列综述

本期赠品



LEVELUP 游戏城寨(试读本)
Gamehalo VCD

无双攻略五连发！

战国无双2
幻想水浒传V
魔界战记2
怪物猎人2 dos
黑煞

前线狙击

战国BASARA 2／口袋妖怪突击队／VR战士5
最终幻想XII／铁拳 暗之复苏／绝体绝命都市2／掠食

2006.4A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
07>



游戏光环 Gamehalo

斗剧'06罪恶装备XX SLASH中国预选赛UCG CUP 北京·上海赛事现场报道

游戏点评 怪物猎人2 dos


骑士
KO2.SOHU.COM
ONLINE
Quest Version 2.0
3D奇幻浪漫史诗网游



《疯狂赛车》公测进行中

敬请访问 kart.sdo.com 使用盛大通行证即可免费登录游戏

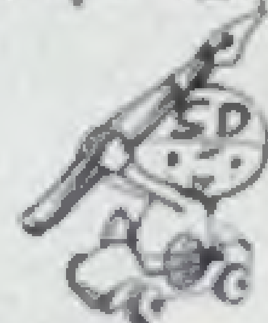
我们的遗憾：
5年来开发过许多PS游戏，
却只在国外发行。

我们的骄傲：
亲手打造首款国产电视
网络赛车游戏！

我们的希望：
全中国TV Game玩
家同场赛手

《疯狂赛车》开发团队签名：XTORM





1, 网络赛车(无NPC)　2, 电视、电脑都能玩　3, 专属游戏手柄









源自《疯狂赛车》
玩《疯狂赛车》即可免费领取以上车模

疯狂赛车 CrazyKart

SNDA 盛大网络 服务运营

上海盛大网络发展有限公司　地址：上海市浦东张江碧波路690号1号楼　邮编：201203　客服电话：66-21-50504727　网址：www.snda.com

游戏机实用技术 TV GAME
总第148期 TV GAME半月刊
2006年4月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

4A

COVER STAFF

封面用图:战国无双2
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1

游戏情报站

新作短波

前线狙击

特快专递

攻略透解

小说回廊



Nintendo DS Lite
试玩报告

特稿



意识流格斗的极致
——《罪恶装备》系列综述

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下:

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下:

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ①	Namco ②	③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	2005年1月6日 ⑥	日版 ⑦
GBA ④ 1人 ⑧	自带记忆功能 ⑨	⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫		⑬推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下:

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS

Part 2

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王烨 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
行务总监：冯丽友
广告总监：刘方

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市张家庄路99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京鑫元鑫期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400001 1
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
制版：深圳市新年锐龙电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年4月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！





特别推荐光光作品

爆笑同人影像 格斗之王X

江湖规矩，单挑啊

BALL篇／功夫篇

游戏立方

每期固定栏目

总第0期 免费赠阅 非卖品 2006年3月2日 星期四

特报 日本DSL如期上市 国内首发价格偏高





图1：NDS与DSL的实机对比图
图2：从深夜开始就已经出现了等候小卖店开门销售DSL的队伍
图3、4：小卖点门口等待第一时间购买DSL的人排起了长队
图5：大部分小卖店都很快挂出了“售罄”的告示牌

图1
图2 图3 图4
图5

3月2日，任天堂公司的掌上游戏机NDS改良版——Nintendo DS Lite(简称为“DSL”)在日本地区正式发售，引起了玩家的抢购风潮。与此同时，国内也出现了主机首发价格炒高的现象。这款采用了全新外形设计、使用了新型液晶显示屏的主机以“Lite”为主题，比原版本“更亮更轻更时尚”，相信更符合追求时尚的青年人的需求。

3月2日DSL首发当天，日本各地的小卖店都出现了抢购的现象。秋叶原部分小卖店从3月1日深夜起就出现了等待购买的队伍，部分队伍的长度甚至超过了600人。有的商店从7时25分开始营业，8时10分已经将当日预定的销售额全部完成；更有商店因为当日只供应给事先预约过的客户而出现了在正式营业前已经全部卖完的现象。据小卖店反应，大部分购买者除了购买了水晶白DSL主机以外，还搭配购买了液晶屏幕保护膜、主机收纳包等周边配件，游戏方面则包括同日发售的《圣剑传说DS》以及在日本人气一直居高不下的《来吧！动物之森》、《马里奥赛车DS》以及“《锻炼大脑的成人DS训练》系列”等作品。由于NDS从寒假档末期开始就出现供货不足的现象，DSL的发售正好满足了玩家的购买需求。任天堂3月1日发布了3月份的主机出货数量，预计DSL将出货45万台以上，而普通NDS则出货20万台以上。虽然3月的总出货量将达到65万台之高，但是任天堂依然表示，他们将根据玩家的需求尽可能地准备更多的产品。

根据消息灵通人士的情报，国内部分小卖店在2月28日晚就已经有DSL现货出售。不过由于DSL是刚发售的主机，所以国内的首发售价普遍偏高。原价16800日元的主机被炒到了人民币2600元左右的价格，更有部分地区出现了3000多元的报价。目前，高价销售的状况有所缓解，但是行情仍然维持在2100元左右的水准，估计在3月11日两个彩色版本发售前会暂时维持在这一价位，略有波动。

事件 制造环节出差错 两种彩色DSL延期发售

2月24日，在距离DSL发售不到一个星期的时候，任天堂突然发表了紧急声明。声明指出，由于制造过程中出现了不可预料的问题，DSL首发的三种颜色版本中，除了水晶白以外的冰雪蓝以及釉彩青两色将延期至3月11日发售。

不过据消息灵通人士表示，24日之后任天堂在电视上所做的DSL广告中并没有提及关于两种颜色主机延期的消息。无论彩色版本DSL延期的真正原因是什么，从客观上来看，这次延期使得首发当日购买主机者的选择减少，因而间接地控制了DSL初期的销售速度，可以避免过早出现供不应求的现象。但是相信国内DSL首发售价过高也与这次延期有一定关系。



文章 我和DSL的第一次

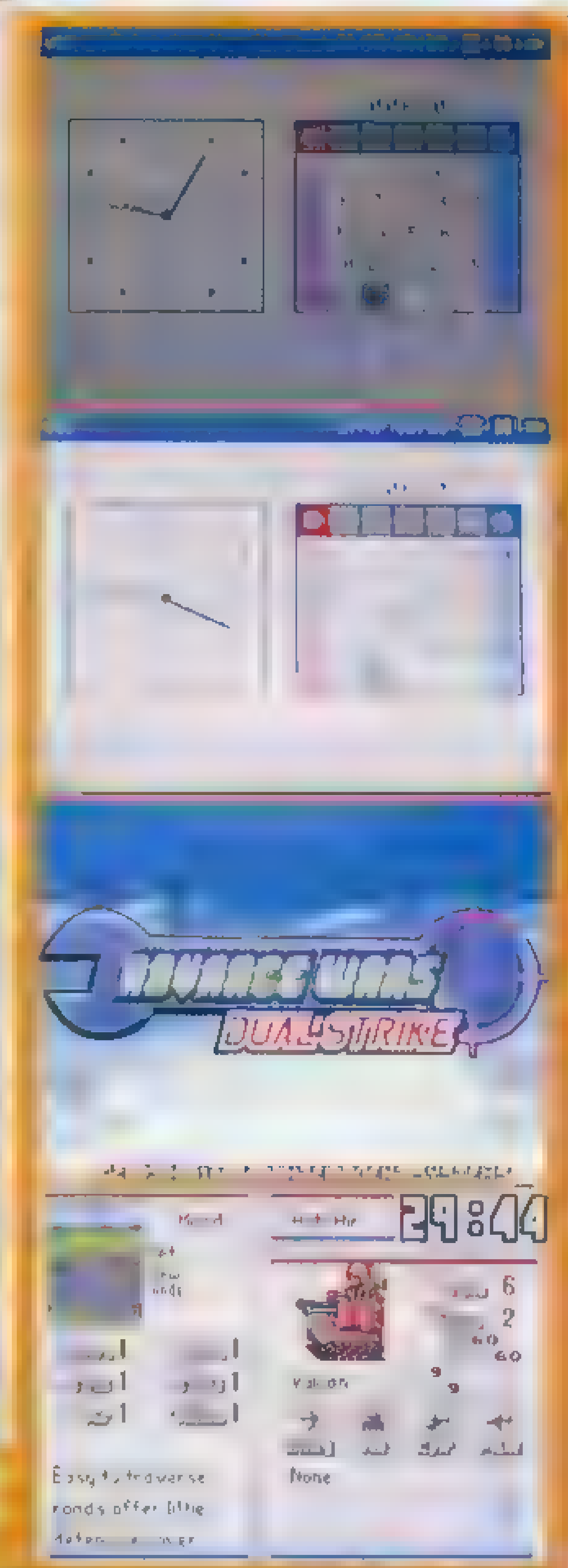
当我打开那个只比叠在一起的两套NDS游戏盒大不了多少的DSL外包装时，这台新的掌机就完全呈现在了我的眼前。她通体都是乳白色的，盖板和底座上包裹着透明的塑料壳。塑料壳反射着灯光，熠熠生辉，正应了她的名字——“水晶白”。

她给我的第一印象就是“小”。虽然她的外形方方正正，没有了原来NDS那种流线型的设计，但是这一个“小”的确让她吸引了很多玩友的眼球。没打开盖板时，她只有普通PDA般大小，长宽高都明显小于NDS，非常方便携带。由于不像原版NDS有那么多棱角，再加上塑料外壳的保护，相信就算直接放在皮包或口袋中其磨损的概率也会小很多。

打开盖板，双手将她握紧，感受一下全新的手感。首先明白的就是DSL比起NDS的确轻了很多，也要轻于PSP。由于她的基本设计改变了，所以部分按键的键位发生了变动，不过值得庆幸的是大部分按键的手位都不用进行改变。由于机身长度的缩短而导致了双手间距的拉近，这个问题对于老GB系以及GBA SP的玩家来说应该不严重。接下来是L、R键的操作感。由于机身高度变小，所以在操作这两个按键时食指会和DSL的盖板有一些接触，不像NDS的L、R键那样上下有很大的活动空间。不过这并不影响两键在实际游戏中的运用。问题稍微大一点的是SELECT和START这两个功能键的操作。由于大部分游戏中对于这两个按键的操作并不算很频繁，所以其位置上的变动本身并没有太大问题。但是，这两个按键设计得过小且过于接近，加上它们与下屏幕周围的突起结构距离很近，对于拇指较大的男性青年来说可能会造成操作上的不便。这里我们的建议是学会用右手拇指的指关节来操作这两个功能键，不过即使如此，在面对需要频繁用到START+SELECT+A+B来热启动的GBA版《超级机器人大战》来说依然很不方便。至于底座右侧的滑块式电源开关键，经过本人的亲身体验，如果不是刻意用手掌去推动它，在实际的游戏过程不大可能出现误操作而导致关机的情况。包括十字键在内的DSL所有控制按键在手感上与NDS都有很大不同。DSL的按键质感较硬(这一点不排除是新机器的缘故)，按键突出面板的程度比NDS高，因此键程也较长，这使得按压时手部回馈的操作感比较明显。DSL和NDS手感上的不同接近于台式机与笔记本电脑键盘之间的差别。这个差别对于游戏操作的影响主要体现在十字键上。虽然DSL的十字键在面积上比NDS要小，但全新的设计使得其活动幅度得到了加强，更适合需要对十字键频繁操作的动作游戏。

说完了外表，然我们来说DSL的“内涵”吧！DSL最吸引玩家目光的就是它所使用的新型液晶显示屏。DSL所使用的是和PSP以及GBM同样的透过型TFT彩色液晶屏幕，比起NDS的半透过反射型TFT彩色液晶屏幕来亮度更高，色彩也更加鲜艳。DSL取消了NDS关闭背光功能，取而代之的是4段的背光强度调节功能。最低亮度并非关闭背光，在周围环境光线不强的情况下依然能够看清屏幕上显示的内容；二级亮度约于NDS屏幕的亮度持平；三级亮度比起NDS的亮度有了明显的提高，这一亮度下屏幕上显示的内容更加清晰、色彩感觉更加鲜艳；最亮的四级亮度适用于一些本身画面较暗的游戏，对于那些画面鲜艳的游戏来说这一亮度可能导致整体过于刺眼、部分细节失真的情况。

最后来说DSL的小附件吧。大家应该弄清楚一点，DSL的充电器借口采用了新的规格，不仅不能和GBA以及原版NDS的充电器交换使用，也无法和独立规格的GBM充电器互换。这一次DSL的触控笔加长了1cm，直径增加了1mm，而触控笔笔梢连接收纳槽的卡簧部分则加大了很多，更加方便玩家在游戏的过程中找到触控笔。在玩GBA游戏时，GBA卡带会突出DSL本体约1cm，不过并不会影响游戏时的操作手感。为了美观以及方便携带等目的，最好在游戏结束以后就将卡带拔出换回专用的保护盖。





▲NDS屏幕与DSL三级亮度屏幕的实际游戏画面对比图，DSL的画面明显亮很多。习惯了DSL的亮度以后再用回NDS时就会有很强的不适应感。

专栏

专家建议

DSL说到底只是一款NDS的改版改王机，除了外形设计上的变更以及采用了新型的液晶显示屏以外，其基本性能和NDS是完全一样的，任天堂暂时也不会针对DSL推出任何特别服务。当然，这些仅有的变更点也是相当具有吸引力的卖点。不过在目前两种彩色版本延期、国内售价普遍偏高的情况下，专家还是建议想要购买的朋友还是先观望一段时间，等价格稳定时再出手，以免多花冤枉钱。

对于已经拥有了DSL的玩家，专家也要提出几点建议。对于目前的水晶白DSL，希望大家尽量不要把它和容易褪色的东西放在一起。虽然盖板和底座表面有塑料壳保护，但是两者连接处却很容易被弄脏。虽然机体的材质保证了上面的污迹清除起来很方便，但是如果弄脏了的话依然很影响主机的美观程度。主机自带的GBA卡槽保护盖是一个很重要的周边，在用DSL玩GBA游戏的时候最好不要将保护盖随意摆放，更不要弄脏保护盖中的金属簧片。游戏结束以后应当将GBA卡带拔出，将保护盖插回卡槽中。由于使用四级亮度会使DSL的使用时间降低至[illegible]小时，而且该亮度对于大部分游戏来说并不必要，所以建议[illegible]能保证[illegible]小时的标准游戏时间。

游戏情报站

- 新闻
- 新作短波
- 新闻评论

栏目主持 星夜 GAME NEWS STATION

微软超大型掌机Origami蓄势待发？

硬件 《光环》现身，微软掌机计划犹抱琵琶半遮面


▲影像中出现了在Origami上运行的《光环》。

2月底，微软将会推出新掌机的消息开始在业内广泛流传。微软秘密筹划的Origami Project与当初的X360颇有异曲同工之妙。首先是在Digital Kitchen电影公司的网站上出现了一段微软某新产品的宣传影像，影像中赫然出现了一部巨大的掌机，甚至还有一位用户在玩《光环》的片段。然而这段影像公布之后没多久就被删除了。随后又出现了一个与人们捉迷藏的网站“www.origamiproject.com”，该网站中明确表示将于3月2日公开更多消息。然而到了3月2日，该网站并没有什么新消息，只是又放出了一个烟幕，表示将于3月9日公布进一步消息。由于3月9日是德国CeBIt电脑类产品展会开展的日子，人们怀疑微软将会在该展会上首次公开Origami。

据微软内部人士确认，网上流传出的这段影像确实是微软的Origami，不过其实是一年前就已经做好的概念影像，产品实际造型可能会有出入。据美联社报道，Origami实际上不能算是一部掌机，而是带有触摸屏，类似于笔记本电脑的产品，采用的是Windows XP操作系统，价格在500～1000美元之间，配置比主流笔记本略低，不过可以满足绝大部分多媒体娱乐需求。


◀接上一个外接键盘就与笔记本电脑没有区别了。


▶若是从掌机的角度来说，Origami的尺寸实在是非常巨大，不过搭配触摸屏可以实现很多有趣的功能。

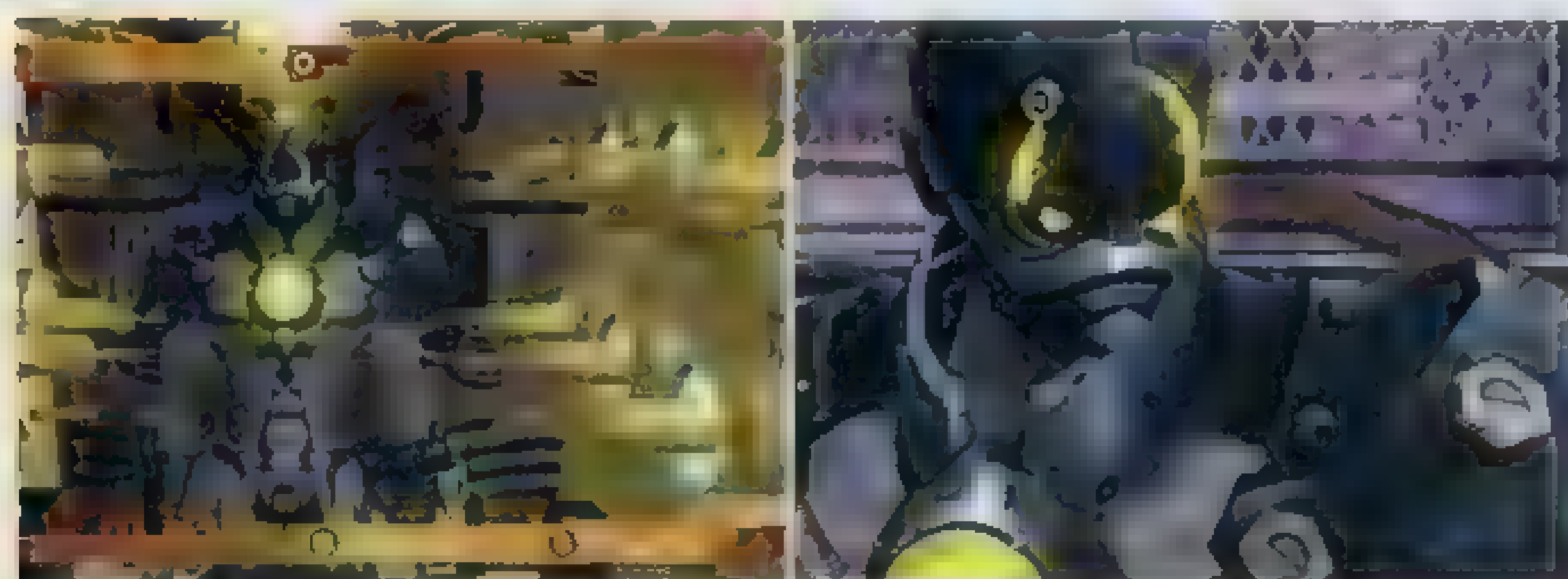
《炸弹人》X360版展现新形象

软件 X360版《炸弹人：零点行动》竟是FPS？



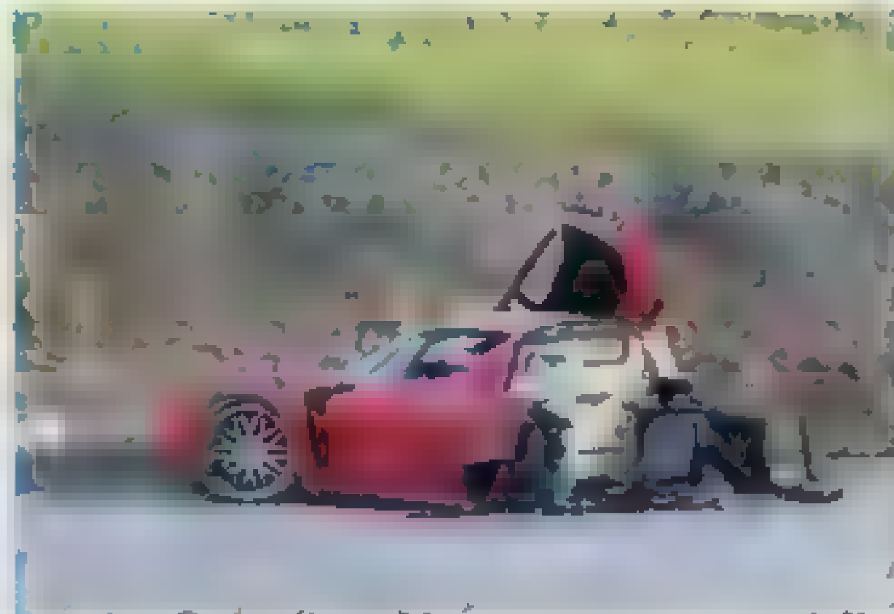
Hudson的“《炸弹人》系列”一直都是一副清晰可爱的风格，不过如今该系列将会呈现出完全不同的面貌。去年的东京游戏展上，Hudson宣布将会在X360上推出《炸弹人》新作，如今本作的官方网站已经正式开通。

本作的正式定名为《炸弹人：零点行动》(Bomberman：Act Zero)，暂定于5月25日在日本发售。目前公开的初步情报中最让人意外的就是炸弹人的形象发生了重大转变。本作的风格更加写实，而炸弹人则是一副真人比例的黑色人造人形象。故事讲述诞生于黑暗地下试验基地的炸弹人试验体，为了追求生存的意义而决定逃出基地。本作共有99个关卡，游戏方式除了以往的俯视视点外，也将会加入第一人称视点，游戏中将这种模式称为FPB(第一人称视点战斗)。并且本作也支持Xbox LIVE，可以进行2人决胜的“普通”模式，以及以生存下去为目标的“圣战”模式。



百万名车香消玉殒，现场发现弹夹

事件 Gizmondo前总裁上演地下狂飚撞毁法拉利


▲全球限量生产400部的Enzo法拉利被撞成废铁。

Gizmondo是著名电子公司Tiger旗下的分公司，之前曾经推出了高性价比的Gizmondo掌机。去年该公司爆出黑帮丑闻，创始人Carl Freer与首席执行官Stefan Eriksson被查出与瑞典黑手党有关联。日前，Stefan Eriksson再次在美国闯祸。

据瑞典《The Local》报道，Stefan Eriksson驾驶着一辆价值百万美元的Enzo法拉利以120英里的时速撞上了加州太平洋海岸高速公路的路边，整辆车被撞成了两半。据称当时这辆法拉利正在与一辆价值50万美元的奔驰SLR飚车，所幸的是，这起车祸没有造成任何人员伤亡。事发之后，警方找到Eriksson时发现他的嘴里正在流血，而血液酒精浓度测试的结果表明Eriksson喝了不少的酒。Eriksson在口供中说，开车的并不是他，而是一位叫做Dietrich的德国人，此人在事发后已经逃离现场。不过警方只在驾驶舱的安全气囊上发现血迹，因此怀疑Dietrich是Eriksson虚构出来的人物。

另据《洛杉矶时报》报道，警方在出事现场发现了弹夹，目前警方正在调查此弹夹是否与事故有关。Phil Brooks警长透露，当时法拉利是以162英里的时速撞到路边，而不是120英里。而被撞毁的法拉利据称也并非通过合法途径进口到美国，其所有者似乎是苏格兰皇家银行。另一辆奔驰SLR的所有权也有可疑，有报道显示，这辆车之前曾经被偷到了苏格兰场。


▲法拉利的发动机被抛到了路中央。

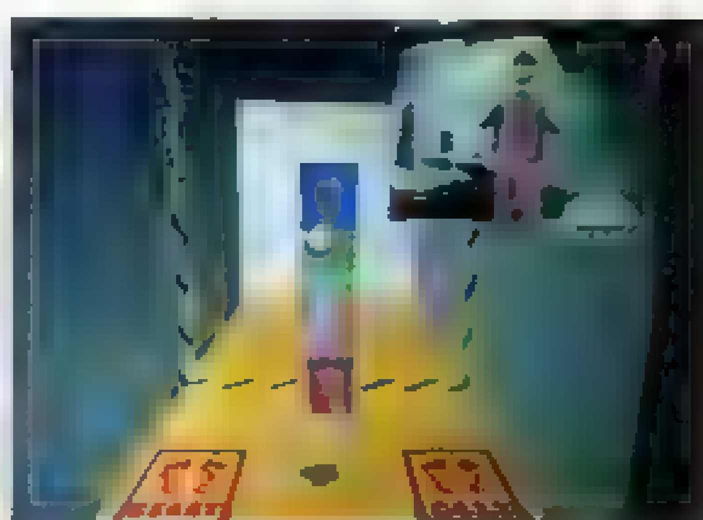
索尼/微软开发动作捕捉游戏控制系统

特报 “革命”式游戏操作方式将成为业界标准？

宫本茂曾经骄傲地宣称，“革命”的游戏操作方式将会成为今后业界的标准。如今看来，他的话很有可能成为现实。全球最大的网络多媒体软件公司Macromedia的内部人士日前透露，索尼正在研发类似“革命”的动作捕捉式游戏操作系统。

由于索尼正计划将Marcomedia开发的Flash Lite系统应用到PSP和PS3中，使其具备FLASH游戏功能，因此这种业务往来使得Macromedia内部人士获得了索尼的一些内部计划情报。据透露，索尼正在开发类似“革命”手柄的控制器，并且使其与EyeToy联动，这样就可以使得PS2同样具备类似于“革命”的游戏操作方式。目前SCEE已经研发了一套类似“革命”手柄的模型，随时都可能投入批量生产。此外，PS2可能将会在2007年之前降价到99美元。

另外还有消息显示，微软目前也在开发动作捕捉系统，其思路与EyeToy类似。微软的这款产品可以实现每秒30帧的动态影像捕捉，也可以拍摄130万像素的静态画面。并且该产品能够在昏暗的环境下正常工作，而改良的图像识别能力使其可以更精确地分辨玩家的肢体语言，从而用各种肢体动作进行游戏操作。



▲去年的DICE会议上索尼已经公开了利用EyeToy改良技术实现的动作捕捉游戏控制系统。

惊爆！神游DSL即将上市？

特报 iQue DSL生产计划已经拟定

自从任天堂NDS改良版本NDS Lite三月上市的消息公布以来，有关于国内神游方面何时放出行货版本的消息就沸沸扬扬。日前，任天堂大陆工厂内部有消息传出，iQue DSL生产计划已经拟定，第一批行货将在近期推出，而最让人感觉惊喜的是，此次神游DSL的颜色与日版看齐，会有浅蓝、粉白、深蓝三款。

消息进一步透露，由于全球产能分配，神游此批供货量将不会很大，估计是公司为了抵抗水货所作的战略考虑，只求最快的上市速度，而非较大的出货量。神游市场部人员虽然对iQue DSL何时发布三缄其口，但是可以确定神游公司十分重视DSL的上市工作。更有坊间消息认为，神游前不久推出了较为女性化的《摸摸耀西·云中漫步》就是为了配合DSL的发布，因为不论从游戏形象还是难易程度来说，这款游戏配上粉蓝色的DSL绝对会迷倒一片玩家MM。从以上种种迹象表明，神游发布DSL已经是箭在弦上的事情了，而首次全色系的发布更是满足了玩家对个性色彩的偏好。

对于各位玩家最为关心的价格，鉴于目前SP和DS行货价格均已经低于水货价格，相信神游会继续执行这一价格体系，为DSL定出一个具有市场竞争力的价格，再度掀起一场主机价格大战。

业绩狂降！Atari即将破产？

特报 Atari甩卖制作室，进行大规模裁员

似乎“Atari”这个名字相关的企业总是命运坎坷，从1983年“Atari Shock”之后，该公司数次濒临破产边缘。后来欧洲的Infogrames收购了“Atari”的商标权，将自己的公司名改为Atari，如今这家Atari也开始面临破产危机。

Atari宣布，其第三财季收入降幅超过三分之一。目前Atari的股票已经被多家评级机构降级，股价一路狂泻。《CNN/Money》在报道中指出，Atari可能会破产。为了走出财务泥沼，Atari目前正在进行一项减员增效的计划。Atari首席执行官Bruno Bonnell透露，今后他们的游戏将会更多地外包给其他制作室开发，而自身旗下的制作室将会逐步进行甩卖。Atari旗下的知名制作室包括开发了“《黑客帝国》系列”的Shiny Entertainment以及正在开发《横冲直撞：地平线》的Reflections。Bonnell同时表示，这些制作室不会被立刻甩卖，应该是会在正在开发中的项目推出之后再作打算。

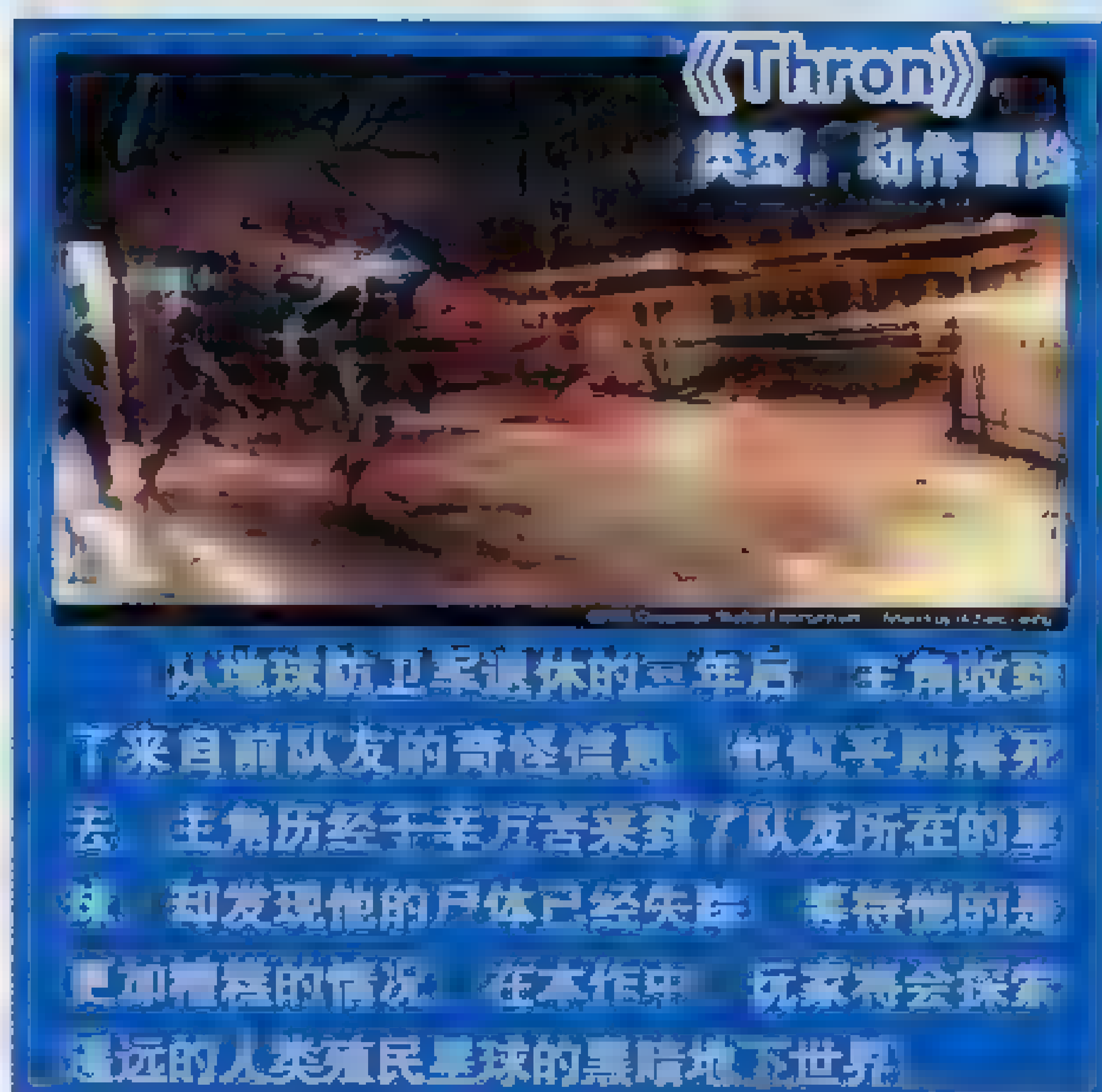
Atari的欧洲总部也将会进行大规模重组，Atari全球的490名员工将会裁掉大约100人。而在美国方面，除了之前关闭的加州和麻省两家制作室外，近期也将会进行大裁员。

“革命”游戏成本低廉成小制作室福音

特报 任天堂发布1000套开发工具包，CBS三款新作公开

美国任天堂市场部副总裁Reggie日前在接受采访时表示，任天堂已经向游戏开发商发出了1000套“革命”的游戏开发工具包。据一些游戏制作室透露，目前他们收到的开发工具包是基于NGC平台的，只是在CPU处理能力上有所增强。一些大牌游戏公司如EA、育碧等收到了功能更完整的工具包，其性能大约相当于最终主机的90%～95%。据知情人士透露，“革命”的性能大约为NGC的两倍，游戏开发环境与NGC非常相似，因此开发成本极为低廉。另外，“革命”低廉的开发工具包价格也成为一些小型制作室的福音。据透露，“革命”的开发工具包只需2000美元，比PSP还要低几千美元。任天堂将于6月份大规模发布完整版开发工具包，今年5月的E3展将会有第三方的作品展出。

由于开发成本低廉，“革命”受到了大批小型制作室的青睐。Cross Beam Studios(简称CBS)是1999年由3名高中生成立的制作室，如今这家制作室已经发展到16人，并公开了三款面向“革命”平台的游戏。



《Thron》
类型：动作冒险

从地球防卫军退休的三年后，主角收到了来自前队友的奇怪信息，他似乎即将死去。主角历经千辛万苦来到了队友所在的星球，却发现他的尸体已经失踪，等待他的是更加糟糕的情况。在本作中，玩家将会探索遥远的人类殖民星球的黑暗地下世界。



《Darkness》
情报未公开



《Orb》
类型：动作冒险

在遥远的古代Kulon大军在Delphire大陆发动了可怕的战争，如今他们再度出现，Kulon的最强战……为拯救世界的希望

上海"360度高清体验"顺利召开

特报 零距离感受X360，业界精英齐聚一堂



▲郭成刚先生在进行《幽灵行动：尖峰战士》X360版实际运行画面的全球范围首次公开演示。

广受国内电视游戏玩家关注的首次民间性质X360玩家活动："360度高清体验"于2月25日下午在上海慧谷科技中心底楼大厅成功举办。13:20活动准时开场，本次活动策划人PCHOME数字娱乐部总监曹晓春表示，他曾经组织过数十次电视游戏相关活动，不过从未出现像这次活动那样的提前截止报名，并限制玩家入场的局面。随后育碧程序部经理沈梨对X360的强大性能进行了介绍。沈梨透露，目前正由上海育碧开发中的《分裂细胞4》将有希望发挥X360的80%的性能。随后来自昱泉的3D美术师芦振华在演讲中表示，昱泉正在开发的部分X360中文游戏已经达到甚至超越了国际大厂的水准。

芦先生演讲后，活动进入了一个热点环节。由育碧软件市场部经理郭成刚先生和游戏开发组成员黄海先生共同为现场观众演示并讲解育碧软件已经开发的跨平台大作《金刚》及正在开发中的《幽灵行动：尖峰战士》游戏表现。这是《幽灵行动：尖峰战士》X360版实际运行画面的全球范围首次公开演示，也是本次活动最大的看点之一。郭先生表示，《幽灵行动：尖峰战士》的表现力可以说达到了目前X360上的最高水准。

活动的压轴环节是进行《DOA4》格斗的现场决赛，共吸引了数十位《DOA》好手进行角逐，通过淘汰产生出最强的两名选手进行决赛。最终来自EGCHINA的古兰佐，以漂亮的3局全胜击败对手，获得了冠军并捧走奖品。本次活动共吸引到300多名玩家及嘉宾到场参加，所有入场的观众都认真地填写了组织方发放的调查表。据活动之后的统计，共回收实名调查表257份。调查表明：72%的现场玩家拥有PS2，而Xbox、X360的拥有比例分别为33%和9%；掌机PSP和NDS分别为36%和18%。对于X360、PS3两款主机的看好程度，分别为51%和49%。对于X360的购买出发点，52%的人表示是基于其卓越的性能，54%的玩家表示被其便捷的LIVE对战功能所吸引，另有20%和18%的玩家表示对PC资源共享及网络下载服务感兴趣。最后，在回答如果X360行货进入国内后，可接受的售价时，有48%的玩家选择了2500元的价位，30%的玩家选择了3000元的价位，选择2000元和3500元价位的分别只有19%和3%。

新闻短波

《UT2007》今冬发售

Midway在第三财季财政报告中透露，《虚幻竞技场2007》PC版将于今年冬季发售，PS3版时间未定。最新公开的截图可以看到E3展上PS3的"UE3 DEMO"中出现的黑人战士。本财季Midway报告收入为6980万美元，比去年同期减少了9 6%，其净亏损为3620万美元。截至12月31日的整个财年，Midway的营业收入从1.616亿美元减少到1.501亿美元，全年亏损为1.128亿美元，而2004财年为亏损2470万美元。不过Midway并没有打算裁员增效，而是计划招聘100名新员工全面投入次世代游戏开发。



《Brave Story》游戏版

日本知名女作家宫部美幸的幻想小说《Brave Story》即将被富士电视台、GONZO以及日本华纳搬上大银幕，而该片的游戏版目前也已经在开发中，将于夏季与电影版同步上市。该作讲述了小学5年级学生瓦塔尔的故事。由于无法接受父母即将离婚的事实，瓦塔尔想要改变自己的命运，于是在转校生米茨尔的指引下，走进了可以改变命运的大门，等待他的是一个剑与魔法的世界。SCEJ开发的PS2版游戏是一款动作游戏，而PSP版则是RPG。Bandai也将会根据该片制作NDS版游戏。





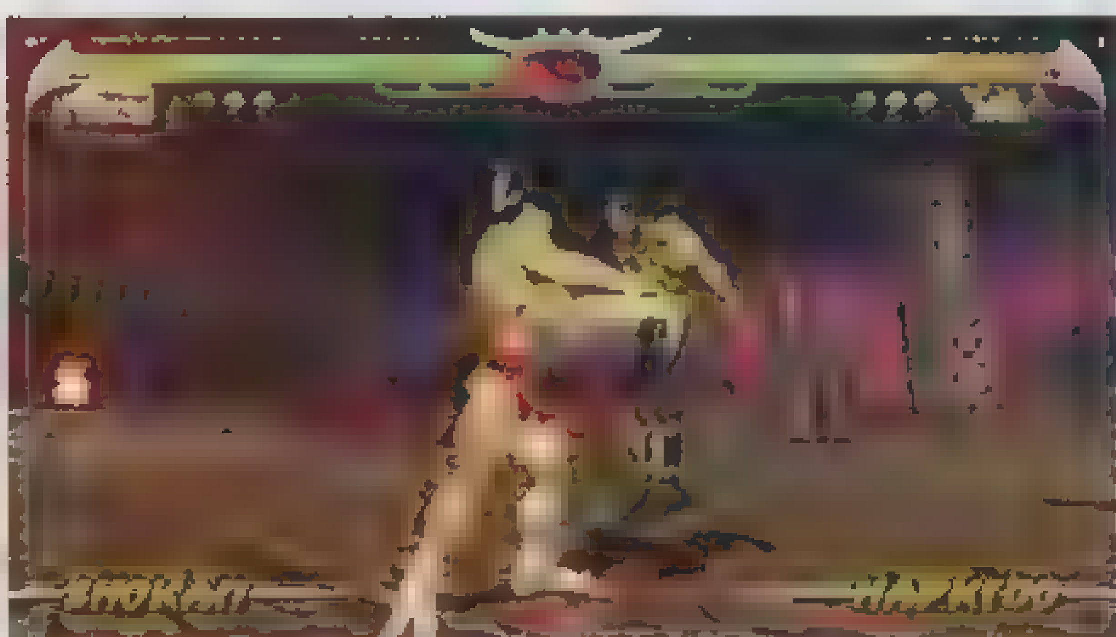
PS Spot遍布日本



SCEJ于2月底开始在日本各地的车站、游戏店等陆续设置了"PlayStation Spot"服务机台，玩家只要进入服务范围内，就可以下载机台内存储的游戏试玩版。这次提供服务机台的地点包括东京、北海道等5个重点车站，以及日本的150多家咖啡店和150多家游戏店。首批提供的试玩游戏包括《Loco Roco》等三款游戏，今后将会陆续更新。

PSP《致命格斗：释放》

Midway日前宣布将于今年秋季在PSP上推出一款《致命格斗：释放》(Mortal Kombat：Unchained)。本作根据2004年PS2的《致命格斗：欺骗》制作，增加了6名新角色，分别是：Kitana、Jax、Frost、Blaze、Goro、Shao Kahn。本作新设了耐力战模式，还有不少针对掌机特点而制作的迷你游戏。



《能量宝石》PSP

Capcom宣布将于PSP上推出DC经典名作《能量宝石》的收藏版，其中收录了系列一二两作。本作支持一张游戏盘多人玩的ad hoc无线多人游戏模式，并且新增了为PSP特别设计的镜头系统，玩家可以在三种视点间切换。游戏中收录的一代将会增加4名角色，界面经过重新设计。二代将会增加冒险模式以及炸弹人战斗迷你游戏。本作将于今年第四季度在北美上市。



[illegible]

索尼电影宣布，首批8部蓝光影碟将于5月23日发售，第二批8部电影将于6月13日发售。狮门电影的首批5部蓝光电影也将于5月23日发售，售价为29.99美元和39.99美元两种。另外，索尼预计将于年内推出带有BD光驱的VAIO新款笔记本。



《风雨传说》延期

Namco宣布，为了进一步提高游戏品质，NDS版《风雨传说》将会从4月13日延期到6月8日发售。

《Mother 3》特别版GBM



任天堂宣布将于4月20日GBA大作《Mother3》发售同时推出与特别版G B M同捆的《Mother3 豪华版》，该版本的内容包括游戏一套、特制GBM主机一部以及游戏中出现的"富兰克林勋章"一枚。该版本为限量生产，从3月1日开始接受预订，售价为1.8万日元。

EA中文X360游戏



EA宣布将于3月16日台湾版X360上市同日推出7款游戏，并且开通了专用中文网站。EA的这7款游戏分别为：中文版《极品飞车 头号通缉》与《NBA Live 06》，以及英文版的《FIFA06》、《战地2：现代战争》、《泰格·伍兹PGA巡回赛06》、《拳击之夜Round3》、《火爆狂飙：复仇》。其中《火爆狂飙：复仇》中文版将于4月推出。

“《Simple》系列”低价创出销售奇迹，销量逼近2000万套

软件 “《Simple》系列”累计销量逼近2000万套，D3 Publisher召开庆功会

D3 Publisher公司推出的“《Simple》系列”是日本游戏市场上的一道靓丽风景线，凭借极低的价位获得了众多玩家的支持。目前该系列已经推出了“Simple 2000系列”、“Simple 2000系列Ultimate”、“Simple 2000本格思考系列”、“Simple 2960朋友系列”、“Simple DS系列”、“Simple 2000系列Portable”以及手机上的“Simple 100系列(imode、EZweb)”、“Simple V(沃达丰)”。日前D3 Publisher在日本召开了“Simple 2000系列Awards 2006”。

D3 Publisher社长伊藤裕二表示，“Simple系列”诞生的7年多时间里已经推出了280多款游戏，日本国内总销量达到了1380万套，国外出货量为500万套。手机版到去年年底已经有70万收费用户。今后D3也将会继续在次世代主机上推出“Simple”系列游戏。

D3为“Simple系列”作品评奖的标准为20万套以上为白金奖，15万套以上为黄金奖，10万套以上为白银奖，2005年之后出货5万套以上的游戏为青铜奖。D3公布的一些主要作品销量如下：



Simple 2000系列Vol.1 THE桌面游戏	34.7万套
Simple 2000系列Vol.2 THE聚会游戏	23.6万套
Simple 2000系列Vol.81：地球防卫军2	18.5万套
Simple 2000系列Vol.39 THE建设我的街—街ing制造者	14.9万套
Simple 2000系列Vol.31 THE地球防卫军	14.5万套
Simple 2000系列Vol.3（暴走）族车王—法链义理传说	11.6万套
Simple 2000本格思考系列Vol.4 THE麻雀	10.4万套

PS3规格未定，造价高达900美元?

硬件 PS3元器件造价高昂，发售日将推后半年?

索尼曾经多次表示将于2月份公开PS3的重要情报，然而到了3月初，索尼方面仍然毫无动静，不禁让人对PS3的发售时间产生疑虑。最近美林证券发布了一份预测报告，报告中认为，PS3的发售时间将比原定计划推迟6~12个月，日本发售时间为今年秋季，北美为2007年春季。

美林认为，PS3的硬件设计远未完成，CELL处理器和蓝光光驱的生产都有困难。据估计，一个CELL处理器在生产初期的成本可能高达230美元，而蓝光光驱更是高达350美元，PS3的初期成本将会在900美元左右。美林预计PS3的生产成本要到2007年之后才会得到有效控制，因为CELL处理器会从现在的90纳米工厂转移到65纳米工厂，而蓝光光驱的大规模生产也将使得成本得以控制。预计在发售后的三年内，CELL的成本可以控制到60美元，蓝光为100美元。

在美林的报告发表之后，索尼在东京的股价应声下跌3.6%。索尼方面的官方发言人目前仍然表示2006年春季推出PS3的计划没有改变，不过SCEA发言人表示，日本方面如果不尽快确定PS3最终规格，发售时间将会推迟。

流言板

《含光公主》再度延期?

之前本刊曾经报道NGC的《塞尔达传说 含光公主》可能会对应“革命”控制器的特殊玩法，虽然任天堂对此并没有发表评论，不过美国任天堂市场部副总裁Reggie日前在SpikeTV的访谈中表示，使用“革命”控制器操作《含光公主》是一个“很有趣的主意”。Reggie同时表示，《含光公主》将会延期至秋季发售。这里所指的应该是美版，不过也有传闻称日版也将会延期至夏季发售。另外还有来自业内人士的消息显示，《含光公主》再次延期的主要原因是为了针对“革命”控制器的特殊玩法而添加大量新内容。目前看来，任天堂为了推广“革命”而推迟《含光公主》发售日的可能性极高。

可信度 ★★★★☆

8GB新版PSP?

据台湾媒体报道，索尼将可能于今年下半年推出内置8GB闪存的新版PSP，充分满足用户的多媒体需求。据报道，索尼之所以选择闪存而不是成本更低的微硬盘，主要原因是三星提供了价格极低的NAND闪存。不过据推测带有8GB闪存的PSP至少要卖550美元，即便推出恐怕也没有多少玩家能够承受这样的价位。

在这则消息之后不久，一位业内匿名人士透露，新版PSP将会增加数码摄像以及录像功能，并且可以通过与PS3连接使用新版PSP的摄像头用来视频聊天。新版PSP刚开始的容量会是4GB，尺寸则是会减小四分之一英寸，索尼将会提供黑色、白色和银白三种版本。

可信度 ★★★☆☆

《战神2》明年2月发售?

据英国Eurogamer报道，SCEA动作游戏大作《战神》的续作将仍是PS2游戏，预计将于明年2月在美国推出。《战神2》中玩家将会打败伊卡洛斯，获得他的翅膀，还可以驾驶飞马、取得金羊毛以获得新的力量。Eurogamer表示他们的消息来自SCEE的市场宣传资料，不过在该新闻发表的几个小时之后，SCEE随即勒令其将报道删除。看来这一则报道可信度颇高，只是SCEE官方还未做好公布的准备。

可信度 ★★★☆☆

本周关注数字

《死或生4》销量70万

Tecmo日前宣布，《死或生4》在发售的两个月后，全球总销量已经突破了70万套。相比之下，Xbox版的《死或生3》是用了4个月的时间达成了100万套的销量，两款游戏的出货速度基本相同。从目前的情况来看，《死或生4》与《使命召唤2》都很有希望成为X360的首批百万大作。另外，Tecmo预计将于2006财年推出13款家用机游戏。

Namco收入减少54.9%

Bandai Namco Holdings宣布将其本财年的净收入预期下调54.9%，销售收入预期也从之前的4700亿日元下调到4500亿日元。社长高须武男表示，此次下调主要由于Namco业绩不理想，本财年预计将会出现27亿日元的亏损，而之前的预期是84亿日元盈利。Bandai的业绩却是持续增长，9月期净收入为161.2亿日元，比去年同期增加了70%。此外，Bandai Namco正准备将Banpresto完全子公司化。目前Bandai已经拥有Banpresto 51%的控股权，Bandai将以高于市场价26%（每股价格345日元每股）购买Banpresto余下的49%股份。

PSP 到哪里都在一起 学校狂欢 SLG

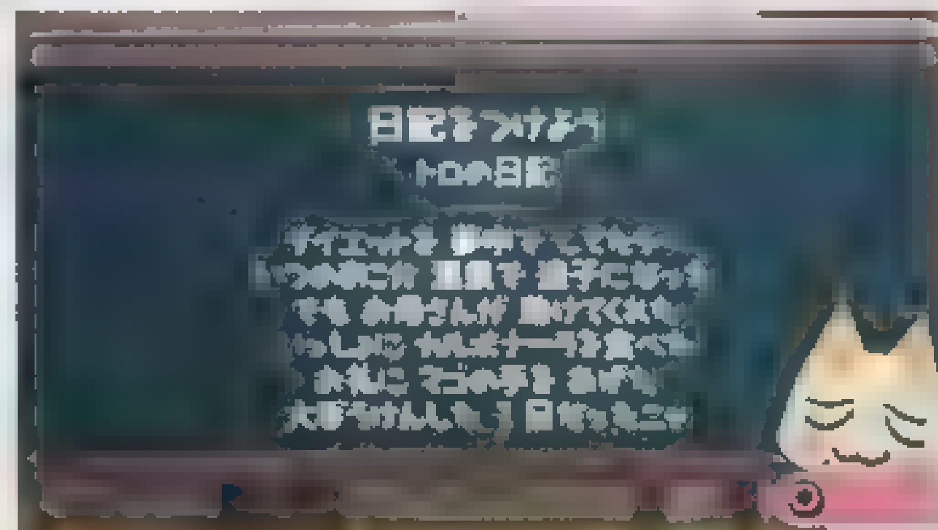
どこでもいっしょ レッツ学校! SCE 日版 预定2006年6月

和多罗一起步入教室



作为SCE超级偶像的多罗终于推出了2006年的第一作。当然，对于本来就出身在便携的Pocket Station上的多罗这次再度出现了SONY的新宠PSP上。本作的主要内容与以往并不相同，并非带着多罗在各个地方走动并单纯地教会他各种新单词的意义，因为这次我们要和多罗，还有他的一帮好朋友走进学校，创造另一段只有一年时间的美好课堂回忆。

这次玩家要扮演的是一名教师，而学生就是大家都相当熟悉的小猫多罗、青蛙LIKY、小狗皮埃尔、兔子纯和机器人铃木。在游戏开始玩家要选择一名主要角色担任班级委员一职，并坐在教室的最中央位置，其他4名角色则随便安排座位。在学校中，每个月将有4天的时间，而在每天当中玩家可以教学生们3门课程。玩家要让学生们在课堂上阅读课本、在黑板上发表等各种交流手段，如果遇到一些比如算术上的问题，就需要玩家帮忙回答，所以在游戏中将会出现不少有趣的迷你游戏。除了一般的课堂教学外，还有一种"特别教学"，这就是大家相当熟悉的文字教学。在上课的过程中，若出现一些学生们不懂的单词，那么他们就会举手发问。玩家在解释了单词的大概意思后，学生们就会在以后的对话中体现出现。如此经典的系统还是被完整地保留了下来。



▲一旦成为了班级委员的角色就会开始写日记，并分享给玩家他每天的感想。

另外，官方已经证实宣布了本作将对应网络以及对应WI-Fi无线联机。虽然我们能够在网络上得到什么样的新情报还没有确定下来，但是可以知道的，就是本作能够与前年发售的PSP版《到哪里都在一起》联动，这样已经拥有了前作的玩家就能得到更多的乐趣了。

[文：猫太]



▲小鸡版多罗VS黑猫库罗！相信这需要通过联机才能实现吧！



▲对于强调治愈系的系列作品来说，本作将会带给大家全新的面貌。



▲选择班级委员将会影响到整个课堂的气氛，所以玩家一定要谨慎啊！



▲单词教学系统变得更多元化，不再单调地通过几个选项来决定其含义。



▲玩家从学生的回答中选择正确的问题答案，而这些问题也会随着游戏时间逐渐变难。

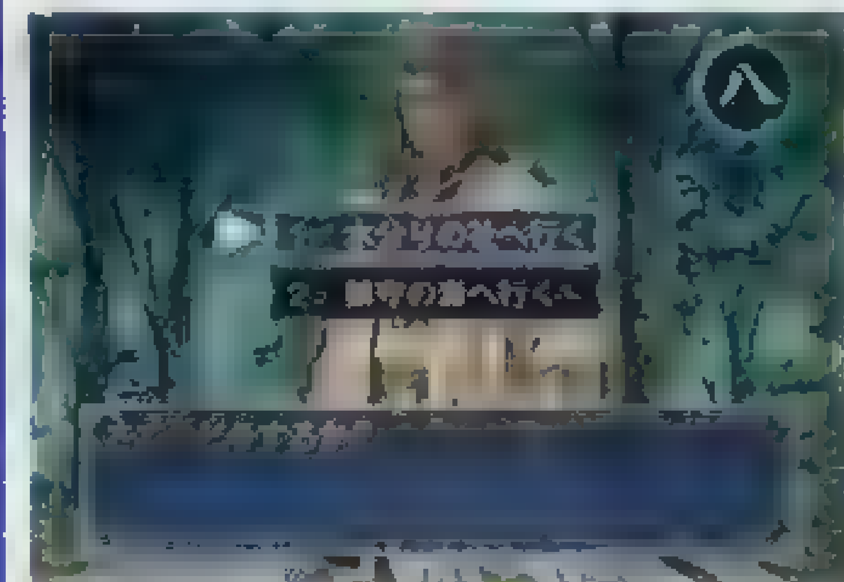
PS2 七武士 AVG

SAMURAI 7 Idea Factory 日版 预定2006年6月

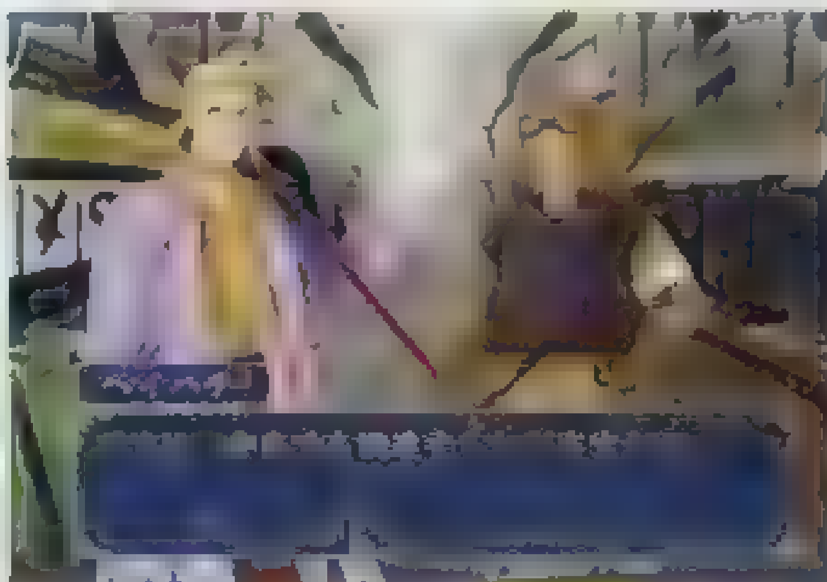
黑泽明经典电影的动画版的游戏版

日本著名电影大师黑泽明的《七武士》是其经典作品之一，去年该电影已经被动画化，制作公司是知名动画公司GONZO。不过动画的风格与电影完全不同，是带有科幻色彩的作品。这次推出的游戏版与动画一样，还是以保护神无村的情节为主线，而主角是一名原创人物息吹，玩家将化身为息吹并遇到那些传奇的武士，而剧情方面游戏与原作不同，是一个全新的故事。游戏的类型是文字冒险类，行动都是通过选项来完成。游戏中搭载了3种要点系统，一种是武士要点系统，即通过与武士对话与他们一起行动；一种是战略要点系统，即将神无村要塞化，如果选择错误，那么村子就会有被破坏的危险；另一种是信赖要点系统，主人公的行动会影响村民的信赖度，如果信赖度不高，那么村子就会有内部瓦解的危险。

[文：邪魔天使]



▲选项的不同会带来不同的结果，从而也影响主人公与武士的关系。



▲游戏中会有各种各样的事件，这时就需要与武士们一起行动了。

多机种 教父 ACT

PS2/Xbox/X360 The Godfather EA 美版 2006年3月14日

黑帮电影之"教父"，传世经典重生！

由一代经典《教父》改编的动作冒险游戏即将推出。在游戏中玩家并不能扮演电影中的著名角色，取而代之的是利用相貌生成系统自己创造新角色。

游戏中玩家扮演一名克里昂尼家族的小混混，在童年时目睹父亲被杀死，于是成年后便加入了家族生意开始了黑手党生涯。几位《教父》中的主要演员也参与了游戏的配音，给游戏添加了几分经典的色彩。游戏虽然与《GTA》的游戏模式相似，但是加强了格斗动作以及枪械战斗等方面，同时引入了潜行刺杀等元素，使得游戏的杀戮场景充满了黑手党的残酷气氛。

游戏中还加入了许多新要素。例如技能升级系统：完成任务除了可以使玩家在家族内的声望提高，还会提供相应的技能点数。技能分支共有五项：格斗、枪械、体力、速度以及街头技巧。其中街头技巧的升级可以降低警戒度，这样即使你在大街上打群架也不会有警察来打扰。赚钱也是一个有趣的新要素，当然最吸引人的就是收保护费了，只要时不时地去砸一些店铺，那些店长就会每周都来孝敬您了。

[文：阳光育成计划成员 狸猫柚子]



▲影片中的几位主要演员也在游戏中参与了配音工作。

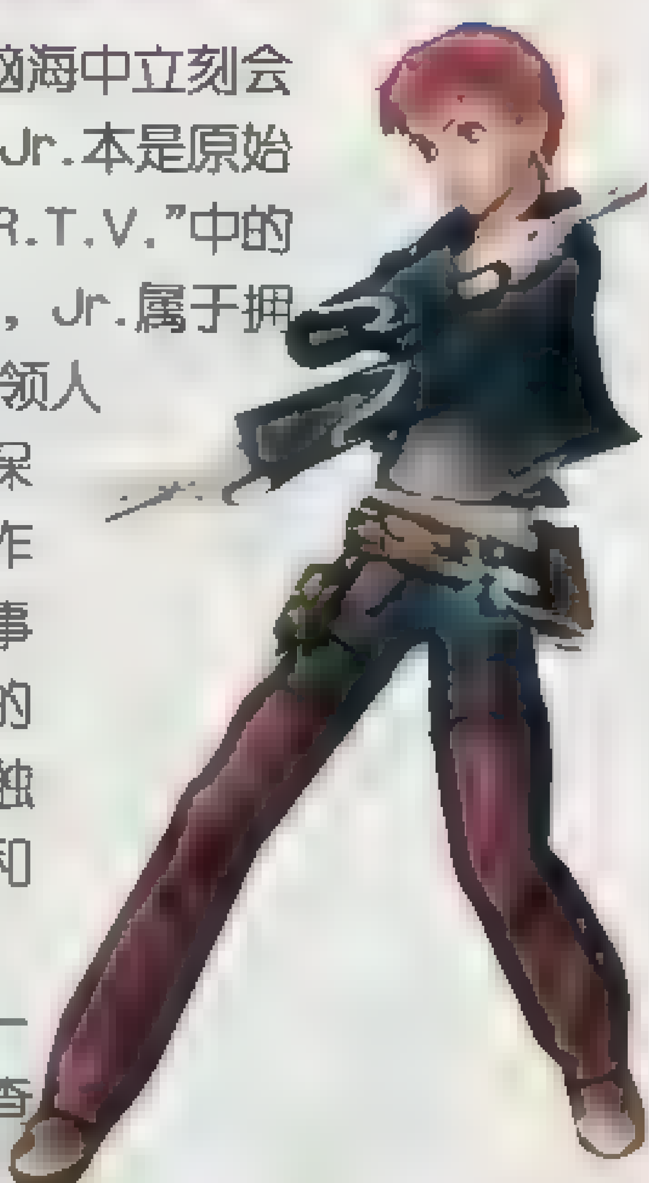


▲玩家可以在锁定目标后进行微瞄来爆头或攻击敌人的特殊弱点。

PS2 异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 RPG

XENOSAGA EPISODE Ⅲ Namco 日版 发售日未定

人气角色Jr.正式公布!



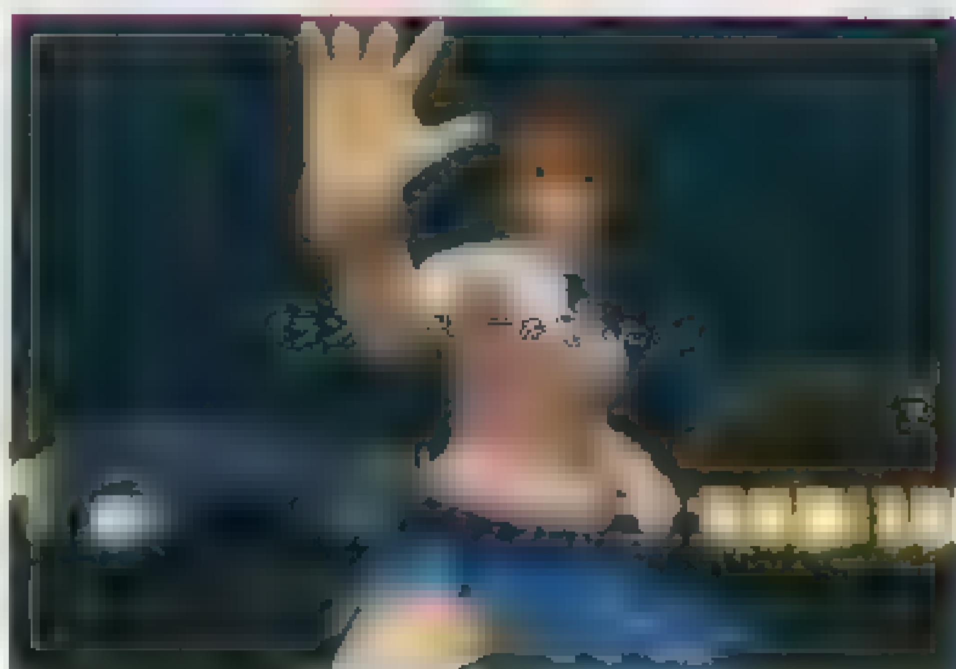
只要一提到"《异度传说》系列",大家的脑海中立刻会浮现起几个鲜明的形象,Jr.就是其中一个。Jr.本是原始佐哈尔制御装置、兼对巫毒人工生体兵器"U.R.T.V."中的一员,编号"666"。在全部669名U.R.T.V.中,Jr.属于拥有极高战斗能力的变异体,是U.R.T.V.的头领人物。这种特殊能力让已经27岁的他能够一直保持12岁的外貌。自从米鲁奇亚纷争以来,他作为特殊财团空海基金会的代表理事,一直从事着对拥有特殊能力的人才进行救济以及保护的事业,同时也接受第二米鲁奇亚政府以及接触小委员会的委托任务。在《二章》的最后,Jr.和同为U.R.T.V.的阿鲁贝多进行了最后的对决,消灭了拥有不死之身的阿鲁贝多的肉体。这一次,他将接受由利·米兹拉希的委托,去调查"突然出现在宇宙的浮游大陆"。[文:阿修罗]



PS2 格斗美神 武龙 ACT

格斗美神 武龙 Bandai 日版 2006年夏

美少女格斗大赛降临PS2!



《格斗美神 武龙》是石川优吾在漫画杂志《周刊Young Sunday》上连载的格斗类漫画,讲述了继承了毛家居合拳的女高中生毛兰参加女子综合格斗大赛"Prime Mat"的故事。

由Bandai制作的这部作品,是一部格斗动作游戏。玩家不仅要操纵毛兰在擂台上与对手展开1对1的比赛,还有机会一个人同时与多名对手战斗。最初毛兰只能使用毛家居合拳,不过当战胜了不同格斗流派的对手以后,她还有机会使用摔角或卡波卫勒等别派武功。剧情方面,游戏将会基于原作的故事展开,除去动作部分外也会有类似RPG的对话部分存在。没有看过原作的玩家可以尝试一下这款游戏。

目前,关于游戏的详细情报尚不明了,大家可以通过开发中的图片来推测一下游戏的基本感觉。[文:阿修罗]

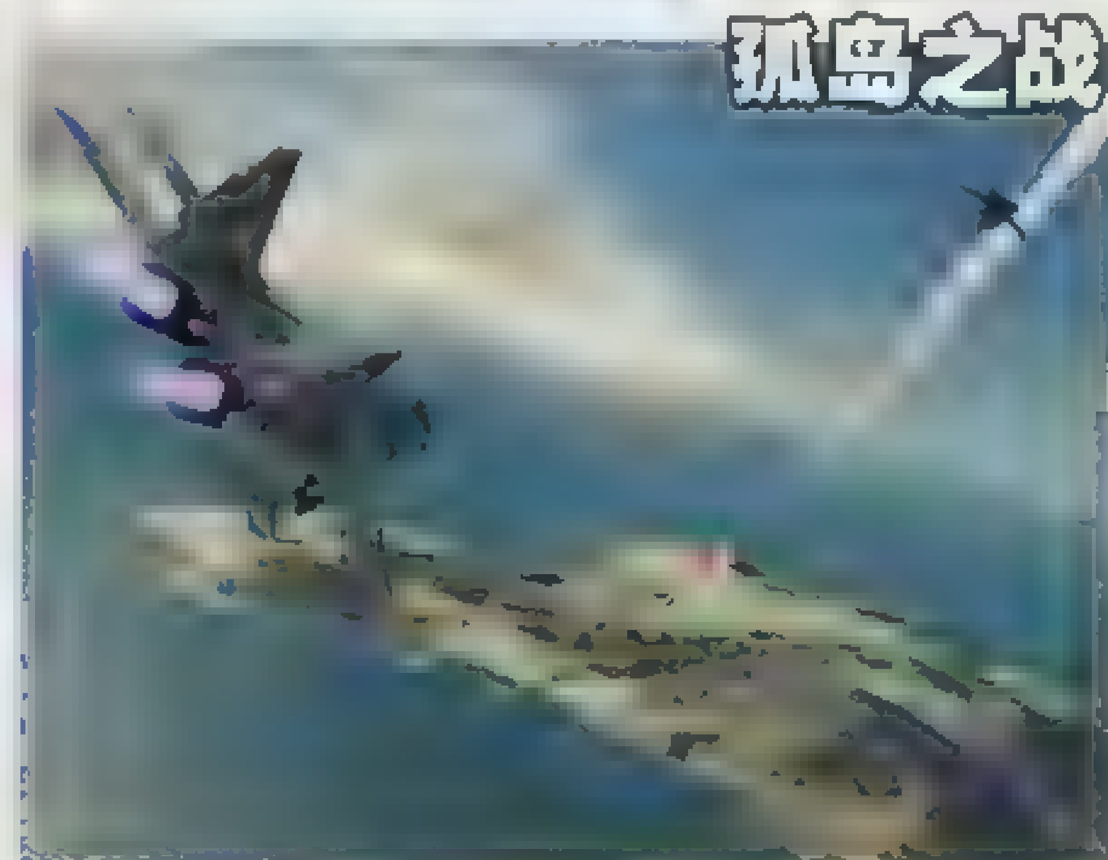


PS2 皇牌空战 零 贝尔肯战役 STG

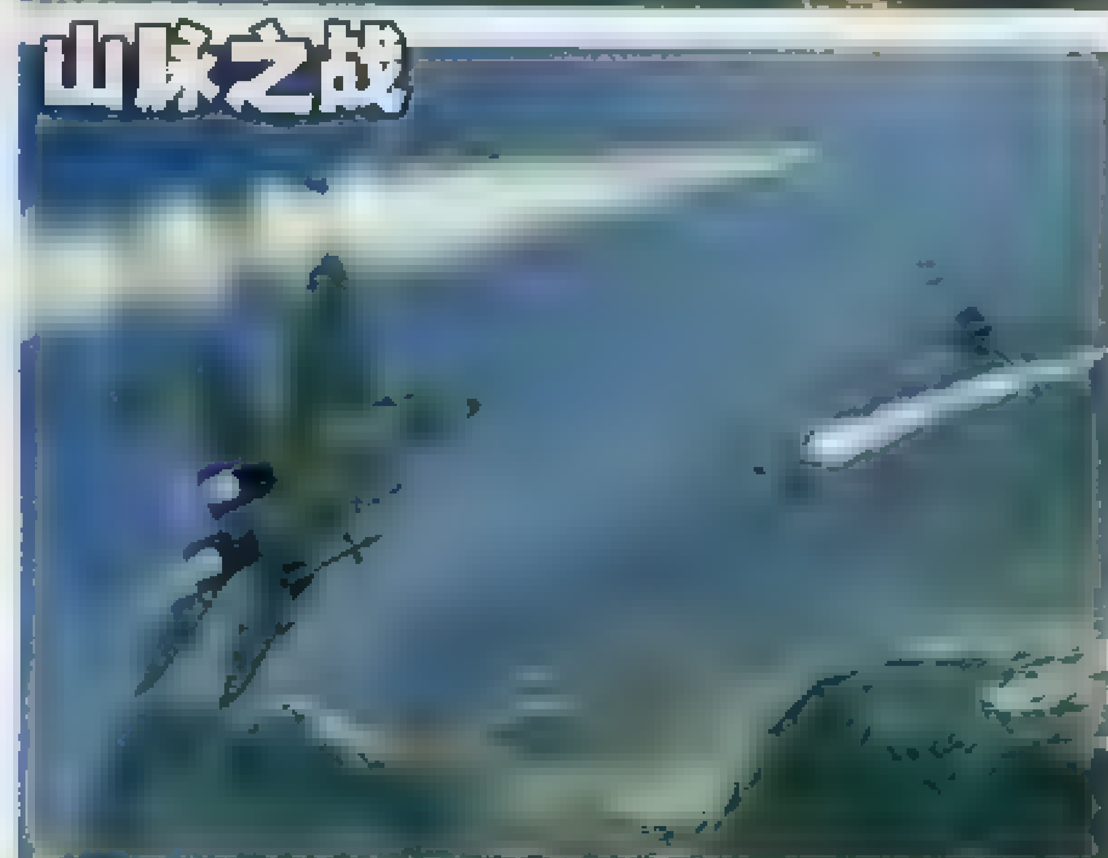
ACECOMBAT ZERO THE BELKAN WAR Namco 日版 2006年3月23日

还有不到一个月,Namco的"《皇牌空战》系列"最新作《皇牌空战 零 贝尔肯战役》就要发售了。近日官方终于公布了"对战模式"的详细情报,包括"对战模式"中的专用场地以及一些对战时的特殊规则。自《皇牌空战4》之后,我们又可以与朋友一较高下或并肩作战了![文:十六夜]

经典对战模式复活 炽热战斗即将展开!


孤岛之战

在孤岛,玩家需要抢先击毁地图上的黄色旗帜,争取更多的分数。然而这些旗帜是无法用导弹锁定攻击的,只能依靠机炮在近距离命中才能摧毁。不过在专心瞄准目标的同时,一定还要留意对手的动向,不要被人从后面钻了空子。


山脉之战

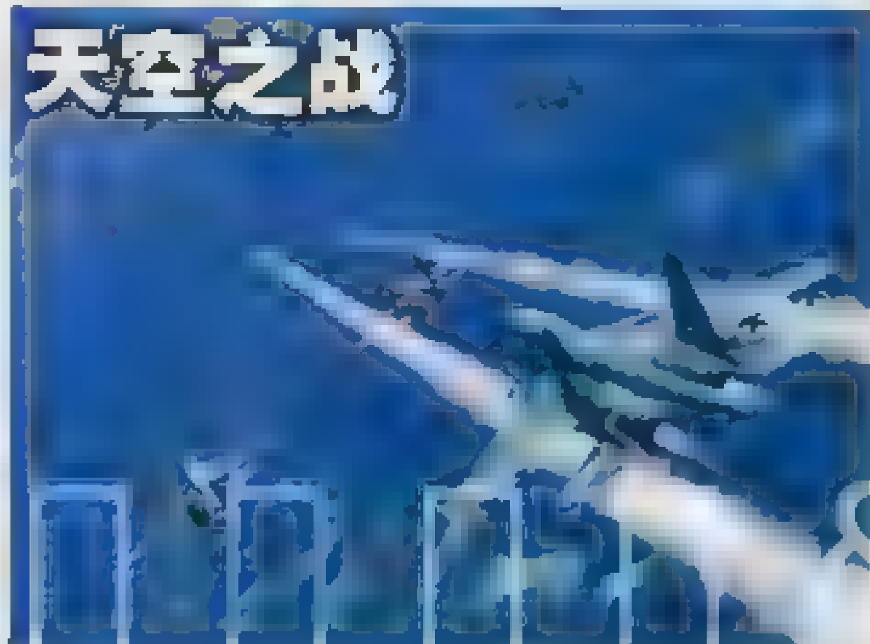
以延绵的群山为舞台,在这里玩家要与对手一对一单挑,谁率先达到规定的击毁数谁就是最后的胜利者,而击毁数可以在战斗开始前自由设定。觉不觉得山脉的场景非常眼熟?没错,就是当年在《ACE5》中玩家与8492飞行队苦战的地点。


都市之战

在大厦林立的都市上空,玩家间展开一场死斗。与山脉不同,在这里的战斗中对战双方能够携带的弹药数非常少。要想取得最后的胜利,除了最有效率地发动攻击外,利用高耸的建筑物消耗对手的弹药也是相当重要的。


峡谷之战

系列经典的"峡谷"场景同样也会出现在"对战模式"中。在峡谷中战斗,自机的雷达不仅会被周围的电子设备干扰,而且如果飞行高度过高,还会遭到防空武器的攻击!只有真正的皇牌驾驶员才能在这种严酷的环境下获得胜利!


天空之战

以珊瑚礁为舞台,玩家将协同友军的编队对抗2P率领的战斗机群。在这里的战斗玩家需要击毁更多的敌机,规定时间内获得分数最多的玩家才能获得胜利。无数的战机在天空中缠斗,让人马上就想到"破碎的天空",超期待激昂、宏壮的背景音乐!

GAMES >>> TOP10 日本游戏周间销量排行榜

★ 2006年2月13日～2月19日

1位 怪物猎人2 dos PS2

■Capcom■2006年2月16日发售■ACT■6800日元■上周排位：

本周 362173套



《怪物猎人》可以说是近几年Capcom的摇钱树，继PSP版出货量高达50万套后，刚刚推出的本作又在首周以出色的销量夺取了冠军，看来本作的潜力的确不容小看。

累计：362173套

2位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：2

本周 64856套 累计：1278458套

3位 英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 NDS

■Nintendo■2006年1月26日发售■ETC■3800日元■上周排位：1

本周 52481套 累计：476695套

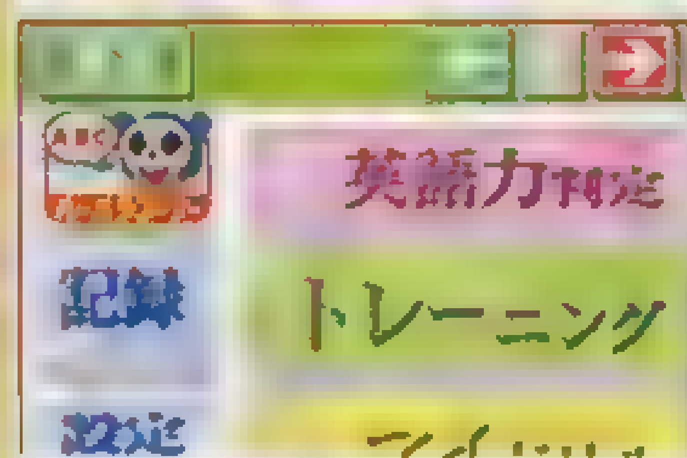
名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	Nintendo■2005年11月23日发售	ETC■4800日元■上周排位：3	50806套	1900871套	NDS
5	死神BLEACH 释放的野心 BLEACH 放たれし野望	SCE■2006年2月16日发售	ACT■6800日元■上周排位：–	41480套	41480套	PS2
6	锻炼大脑的成人DS训练	Nintendo■2005年5月19日发售	ETC■2800日元■上周排位 5	33194套	约150万套	NDS
7	怪物猎人P モンスターハンターポータブル	Capcom■2005年12月1日发售	ACT■4800日元■上周排位：8	27823套	约50万	PSP
8	马里奥赛车DS マリオカートDS	Nintendo■2005年12月8日发售	RAC■4800日元■上周排位：10	15832套	114306套	NDS
9	尸人2 SIREN2	SCE■2006年2月9日发售	AVG■6800日元■上周排位：4	12911套	62691套	PS2
10	世界足球 胜利十一人9 奖励包 ワールドサッカー ウイニングイレブン9 ボーナスパック	Konami■2006年1月26日发售	SPG■2800日元■上周排位：–	12087套	约8万套	PSP

★ 2006年2月6日～2月12日

1位 英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 NDS

■Nintendo■2006年1月26日发售■ETC■3800日元■上周排位：1

本周 72290套



随身携带的英语字典、在娱乐的同时能够更容易地学到更多英语知识、操作简单界面简洁，这些就是能让本作连续两周排名第一的主要因素。难道你不希望拥有这样的软件吗？

累计：424214套

2位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：2

本周 70407套 累计：1213602套

3位 来吧！动物之森 NDS

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位：3

本周 57335套 累计：1850063套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	尸人2 SIREN2	SCE■2006年2月9日发售	AVG■6800日元■上周排位：–	49780套	49780套	PS2
5	锻炼大脑的成人DS训练	Nintendo■2005年5月19日发售	ETC■2800日元■上周排位 6	32082套	约150万套	NDS
6	右脑的达人 爽解！出错博物馆 右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム	Namco■2006年2月9日发售	ETC■3800日元■上周排位：–	21132套	21132套	NDS
7	摩托浪漫旅 ツーリスト・トロフィー	SCE■2006年2月2日发售	RAC■5800日元■上周排位：4	20433套	20433套	PS2
8	怪物猎人P モンスターハンターポータブル	Capcom■2005年12月1日发售	ACT■4800日元■上周排位：–	20126套	约50万	PSP
9	新鬼武者 幻梦之晓 新鬼武者 DAWN OF DREAMS	Capcom■2006年1月26日发售	ACT■6800日元■上周排位：5	19916套	295722套	PS2
10	马里奥赛车DS マリオカートDS	Nintendo■2005年12月8日发售	RAC■4800日元■上周排位：10	18304套	1098474套	NDS

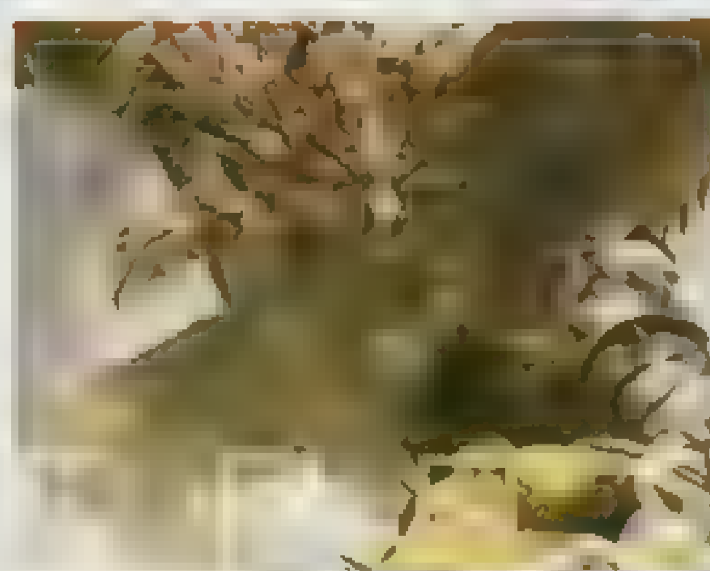
日本主机销量榜 2006

名次	机种	总销量	2月13日～19日	2月6日～12日
1	NDS	79万4083台	5万2009台	1万223台
2	PSP	44万8424台	2万7430台	2万4977台
3	PS2	31万9919台	2万3433台	2万2383台
4	GBA SP	7万3888台	5553台	5405台
5	NGC	4万6180台	2941台	2934台
6	GBM	4万4970台	1814台	2025台
7	X360	3万6202台	1314台	1288台
8	GBA	2029台	105台	150台
9	Xbox	884台	92台	84台

※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

《怪物猎人P》



《新鬼武者 幻梦之晓》



TOP 20 中国期待游戏榜

GAMES >>>
★统计日期至 2006 年 3 月 2 日

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	大神	Capcom ACT 预定 2006 年 4 月 20 日	PS2
3	生化危机 5	Capcom AVG 预定 2006 年发售	[illegible]
4	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 发售日未定	PS2
5	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A · RPG 预定 2006 年发售	NGC
6	鬼泣 4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
7	.hack//G.U. Vol.1 再诞	Bandai RPG 预定 2006 年 5 月发售	PS2
8	异度传说 三章	Namco RPG 预定 2006 年 7 月 6 日	PS2
9	星际争霸:幽灵	Blizzard ACT 预定 2006 年发售	PS2
10	绝体绝命都市 2 被冰封的记忆	Irem AVG 预定 2006 年 3 月 30 日	PS2
11	女神侧身像 西尔梅娅	Square Enix RPG 预定 2006 年 6 月 22 日	PS2
12	口袋妖怪钻石 / 珍珠	Nintendo RPG 发售日未定	NDS
13	九十九夜	Microsoft ACT 预定 2006 年 4 月 20 日	X360
14	圣剑传说 4	Square Enix STG 预定 2006 年发售	PS2
15	蓝龙	Mistwalker RPG 预定 2006 年发售	[illegible]
16	失落的星球	Capcom ACT 预定 2006 年冬发售	X360
17	皇牌空战零 贝尔肯战役	Namco STG 预定 2006 年 3 月 23 日	PS2
18	光明之风	SEGA A · RPG 发售日未定	PS2
19	战国 BASARA2	Capcom ACT 预定 2006 年发售	PS2
20	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	Square Enix RPG 预定 2006 年春天发售	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

GAMES >>>
★统计日期至 2006 年 3 月 2 日

本期	游戏名	厂商名 · 类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	[illegible]
7	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
8	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	[illegible]
10	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2

TOP 10 欧美游戏排行榜

GAMES >>>

《黑煞》在英国上市后立刻登上了销量榜首，Criterion的实力果然不容置疑。美国方面，《拳击之夜Round3》取得全面胜利，X360版更是凭借远远超过其他版本的画面素质而坐上了销量榜宝座。

英国排行榜 ★统计日期至 2006 年 2 月 19 日～2 月 25 日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	黑煞 Black	EA 2006 年 2 月 24 日 FPS	[illegible]
2	TOCA Race Driver 3 TOCA Race Driver 3	Codemasters 2006 年 2 月 24 日 RAC	[illegible]
3	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005 年 11 月 25 日 RAC	[illegible]
4	汪达与巨像 Shadow of the Colossus	SCEA 2006 年 2 月 17 日 ACT	PS2
5	星球大战：帝国战争 Star Wars: Empire at War	LucasArts 2006 年 2 月 17 日 RTS	[illegible]
6	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005 年 9 月 30 日 SPG	PS2
7	模拟人生 2 The Sims 2	EA 2004 年 9 月 17 日 SLG	[illegible]
8	职业进化足球 5 Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005 年 10 月 21 日 SPG	PS2
9	四眼天鸡 Chicken Little	Buena Vista 2006 年 2 月 10 日 ACT	GBA
10	都灵 2006 Torino 2006 – the Official Video Game of the XX Olympic Winter Games	2K Sports 2006 年 1 月 27 日 SPG	PS2

美国排行榜 ★统计日期至 2006 年 2 月 29 日～2 月 25 日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	拳击之夜 Round3 Fight Night Round 3	EA 2006 年 2 月 20 日 SPG	[illegible]
2	拳击之夜 Round3 Fight Night Round 3	EA 2006 年 2 月 20 日 SPG	PS2
3	索尼克滑板 Sonic Riders	SEGA 2006 年 2 月 21 日 RAC	NGC
4	拳击之夜 Round3 Fight Night Round 3	EA 2006 年 2 月 23 日 SPG	[illegible]
5	横行霸道：圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2004 年 10 月 26 日 ACT	PS2
6	NBA Live 06 NBA Live 06	EA 2005 年 9 月 26 日 SPG	PS2
7	格兰蒂亚 III Grandia III	Square Enix 2006 年 2 月 14 日 RPG	PS2
8	MVP 06 NCAA Baseball MVP 06 NCAA Baseball	EA 2006 年 1 月 18 日 SPG	PS2
9	使命召唤 2 Call of Duty 2	Activision 2005 年 11 月 17 日 FPS	X360
10	索尼克滑板 Sonic Riders	SEGA 2006 年 2 月 21 日 RAC	PS2

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 11 月 30 日～12 月 15 日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是137****3969。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

131****4188	137****0230
132****0483	138****8392
138****4213	139****2132
136****9980	136****4378
134****5116	130****0486
132****0065	139****2447
136****3619	136****9370
137****8430	138****0381
139****0106	135****7515
139****6042	138****1622

- 邮政信件：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编:730000
- E-mail 速递：ucg@ucg.com.cn
- 短信快递：中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送 JC TP+[illegible]到[illegible]通用户发送到9002605)。而参加“最期待中文化游戏”[illegible]发送 JCCH+1~8个游戏名称到9002605（联通用户发送到9002605）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！下期的大奖得奖者将会增至两名，获取两大罐阿华田营养冲剂。(使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来函的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅)

Virtua Fighter 5

文 一刀

作为3D格斗的开山之作，“《VR战士》系列”已经走过了12年的发展历程。一直以来，该系列享有“3D格斗金字塔尖”的美誉，并早已成为代表SEGA游戏开发实力的招牌作品。几个月前，《VR战士5》(下文简称《VF5》)进入实质性开发阶段的消息传出，广大“VF FAN”兴奋无比。随着各方情报的不断公开，《VF5》的整体面貌逐渐浮出水面。此前杂志总第141期的“《新作短波》栏目”简要介绍了新角色艾尔·布雷兹(El Blaze)，今天我们带给大家的是本作更详尽的全方位报道。一起来看看吧！



◆作为系列作品的代言人，主角结城晶的超硬派青年武者形象早已深入人心。

VR战士5	SEGA	FTG
ARC		

新角色 NEW CHARACTER

猴拳美少女 艾琳





全新角色 惊艳亮相！

假如墨西哥摔角手的加入没有让人感到足够新鲜的话，那么耍着猴拳的可爱少女则确实令人眼前一亮。前作雷飞刚公布时的那段精彩演武，让少林武僧这一作为传统武术代表符号而存在的形象活灵活现地展现在游戏世界中，冲击力无疑是空前的。而本作中的艾琳，除了把猴拳那种迅疾灵动的身法表现得颇为到位外，在表情刻画上也有相应突破，整个角色显得猴性十足，可谓形神兼备。而从已经公布的游戏画面等资料来看，该角色很可能属于兼具速度和独特套路化风格的角色。

在实际使用方面，艾琳有不少灵活多变的招式，进攻中的迅速变段可以给对手的防御造成较大的压力。此外，角色的移动也相当有特色，她似乎可以在使出某些特定招式后突然快速后退，然后紧接着马上转为进攻。下面这组图片是充分展示其流派特色的一段连技：

国籍 中国 流派 猴拳

特色连技



墨西哥摔角手 艾尔·布雷兹

正如我们在之前的报道中叙述的那样，艾尔·布雷兹尽管是一名摔角手，但其流派LUCHA LIBRA却相当强调跳跃和移动。而之前我们看到的实际战斗影像中也有此角色利用鬼魅般的特殊移动趁对手起身攻击的瞬间转移到对手背后的镜头，因此，有理由相信此人应该是特点十足的个性角色。另外，该角色又有新招公布，如右边这组图片所示，艾尔利用墙壁反弹加速后(类似摔角台上的利用围栏绳索加速的技巧)迅速接近对手，跳起后双脚飞踢，充分显示了职业摔角的搏击风格。

国籍 墨西哥 流派 LUCHA LIBRE





再掀拉丁风暴！

新系统 NEW SYSTEM

侧向要素大幅强化！

侧向移动醒目！

《VF5》提出了从"从平面攻防中脱离"的概念。因此，在侧向移动方面，本作进行了较大幅度的调整。具体来说，首先就是加入了类似于前作中里昂或舜帝等角色的特殊移动系统。只要在时机合适的情况下，输入↑↑或↓↓的指令，玩家控制的角色就会移动到对手的侧面。换句话说，本作中，所有角色都可以利用特殊移动获得己方有利的局面。而在实际的测试版对战影像中，我们看到，相对前作，角色的侧移动作确实产生了较大的变化，不仅特殊移动使站位意识的战略意义大幅提升外，普通侧移的性能仿佛也有所调整，从而使对战中由移动产生的变化更加丰富。





◀▲莎拉的特殊移动，大幅前冲的同时，移动到对手的侧面。注意左图，在移动过程中，角色整个身体处于半蹲状态，似乎可以在移动同时躲避对手的上段攻击。



▶此刻莎拉已位于对手的侧面稍微靠后的位置。如果莎拉侧移过程中，杰克使用直线型突进技，莎拉很可能会直接移动到其背后。

普通移动方面，《VF5》相对前作也有大幅度改变。更强调了不同角色的移动速度差，速度快的角色虽然破坏力不足，但能够通过站位的优势来配合各种战术。此外，虽然在系统方面有很大的变化，但《VF5》的基本操作仍然采取了系列传统的8方向摇杆结合拳（P）、脚（K）、防（G）三键配置。可谓通过简单的操作实现无穷的变化。

侧向攻击醒目！

本作加入了不少和侧向移动相关的新招式。其中包括许多特殊移动过程中才能使用的特定攻击动作。此外，一些角色的新技也结合了侧面移动的属性，如下图所示杰克新加入由投技起始的招式。

将对手拉至侧面的特殊投技









▲▶利用类似特殊投的方式移动到对手侧面并继续通过打击技进攻。注意，整套动作结束后，我方角色已位于对手的侧后方。

侧向受创醒目！

虽然本系列以往的作品中存在侧面投，但从侧面或背面使用打击技命中对手的话，对方会立即根据实际情况转为正面受创或背后受创的状态。而本作准备了从侧面受攻击时独有的受创动作。该系统的加入，使作品更自然地表现了侧面攻击状态的同时，势必为攻防带来了新的变化。

侧移白虎！





▲▶结城使用特殊移动后的白虎双掌打，被击中身体右侧面的杰克出现侧向受创动作。

充分展示街机魅力并吸引玩家的新元素！



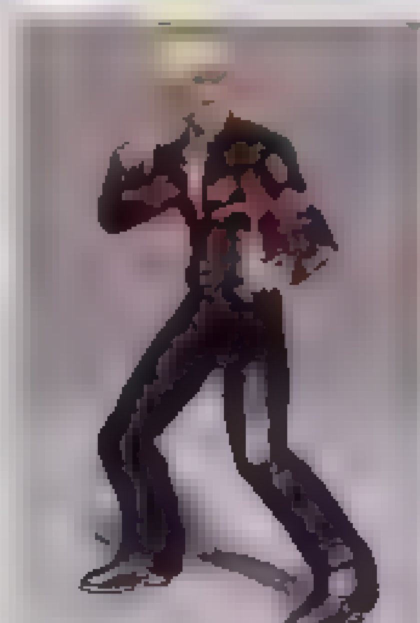
PART 1 VF.TV

所谓VF.TV，其实就是街机厅中用来专门播放《VF5》相关内容的电视频道。通过这一设备，玩家们可以看到各地区举行的对战实况（附有解说）。该频道还提供统计玩家们的战绩进行排名的节目，并以新闻的形式发布玩家升级情况和连胜记录等消息。此外，游戏开发人员的访谈等也是VF.TV节目的组成部分。

PART 2 VF TERMINAL

自从《VF4》开创了让玩家自行设计角色造型细节的先河后，如今"个性化角色"似乎已经成了3D格斗的必备要素。"VF TERMINAL"，便是为《VF5》玩家提供角色造型变更和基本网络服务的系统。具体来说，玩家们能够通过该系统选择角色的基本造型，并按照自己的喜好为角色选择道具，实现个性化。同时，可以在此设定自己在游戏中的ID和自我介绍。











◀杰克的四种基本造型。玩家可以从中选择角色的1P、2P形象。其中A、B两种为最初便可以选择的。









◀与前作相比，《VF5》中角色们的个性化造型依然是五花八门，风格多样。玩家可以随心所欲，满足自己的"恶趣味"了。



▶"VF TERMINAL"的专用机台，玩家可利用触摸屏输入文字性内容，相当方便。

战国BASARA2	Capcom	ACT
PS2 战国BASARA2	预定2006年内	日语
对应周边未定		

文 纱迦

战国BASARA2

天霸绝枪 奥州笔头 绚丽豪壮 三雄聚首

前田庆次登场！

去年夏天登场的Capcom力作《战国BASARA》以其不受史实拘束的帅气设定引发了极大的话题，如今其续作已在紧锣密鼓地制作中！本系列的主旨与Koei的"《无双》系列"比较接近，都是强调一骑当千的爽快感，不过两者的玩法却有很大不同。目前本作公开的新角色虽然只有前田庆次，但是前作中不能使用的长曾我部元亲和毛利元就已确认可以在本作中使用。不过大家最关心的，应该是本作能否实现双打吧。希望Capcom不要让我们失望！

游戏制作人 小林裕幸的话

游戏的新角色前田庆次，是开发小组内经过相当长时间讨论后才……

游戏监督 山本真的话

在本作中，以前田庆次为首的风格独特且充满个性的全新角色将……

声优：森田成一
武器：超刀·朱枪

前田家的浪子，也是前田利家和阿松的外甥。他并不关心所谓国家大事，只想自由自在地生活。由于从小就看到利家与松的恩爱情景，所以对"恋爱"相当敏感。在他看来，能让心爱的人幸福远比战争的胜负、甚至一统天下都要重要。他的口头禅是："就算拼死也要保护心爱的女人，这才是男人的职责……"

绚丽豪壮

前田庆次代表技：前方压制、谱恋

▲▶前田庆次加上前作的真田幸村、伊达政宗将挑起本作的大梁。

真田幸村

天霸绝枪



武器：双枪

声优：保志总一朗

在武田家效力的热血青年。把武田信玄当成人生的导师，并坚信武田信玄才是统治天下的合适人选。只是有时候会因为情绪过于亢奋，导致他无法察觉身边的状况。他使出的招式会涌出红色的火焰，与他的个性非常接近。

新技 虎炎



◀此技由武田信玄传授，并经真田幸村改良，使出之后先是用枪使对手浮空，之后再补上一记有力的上勾拳。

代表技 伏击"发"



▲在地面上设置光轮，只要经过一定时间就会自动爆发，被炸中的敌人会被轰到半空中，之后就可以尽情追击

毛利元就

诡计智将

武器：轮刀

声优：中原茂



善于制定策略并加以实行的冷酷策士，对自己的妙计有着绝对的自信。部下的性命在他眼里只是为达成目的而使用的棋子，完全不把士兵当成人来看待。而他的脸上所显露出来的表情，都是用来欺骗对手的演技而已。

长曾我部元亲

天衣无缝

武器：锚枪

声优：石野龙三



代表技 十飞



▶丢出附在锚枪上的锁链并悬挂在空中，再利用离心力使出帅气的飞踢，被踢中的敌人会被打飞到空中。

从四国跨海而来、为了寻找宝藏的海盗。他随风而行、自由奔放，大有海上男儿的豪爽性格。为人不拘小节，又很会照顾下属，所以深受部下的爱戴。此外他还积极开发新兵器并研究新战术，令来犯之敌饱尝苦头。

伊达政宗

独眼龙

他是一个会说外语的酷哥，即使身处乱世也要贯彻自己的洒脱。日语中的"伊达男"(指爱打扮的男人)一词便是源自于他。为了终结乱世而决心统一天下的他，视真田幸村为生平劲敌。蓝色和雷电便是伊达政宗的象征。

新技 CRAZY STORM



▶双手各持双刀的连续攻击，最后以四刀的大力挥下终结对手。当然电闪雷鸣般的特效也是必不可少的！

武器：一刀六爪

声优：中井和哉



最经幻想XII | Square Enix | RPG
PS2 FINAL FANTASY XII 预定2006年3月16日 日版

文 邪魔天使

3月16日，我们即将迎来《最终幻想XII》(以下简称《FFXII》)的发售。虽然是珊珊来迟，但这也足以看出Square Enix变革的诚意与决心。不仅是系统上大刀阔斧的改变，甚至连制作人都进行了变更。可以说，本作的各种新要素的确非常令人期待。那么，还是让我们先来看看《FFXII》的最新情报吧。



沃斯拉

忠贞不二、身经百战的勇者

隶属于达尔玛卡斯王国骑士团的将军，是一位对祖国忠心耿耿的骑士。沃斯拉与同属于骑士团的巴修一同出生入死，身经百战，立下了赫赫战功。达尔玛卡斯投降后，他隐姓埋名，与艾雪一起组成了解放军。

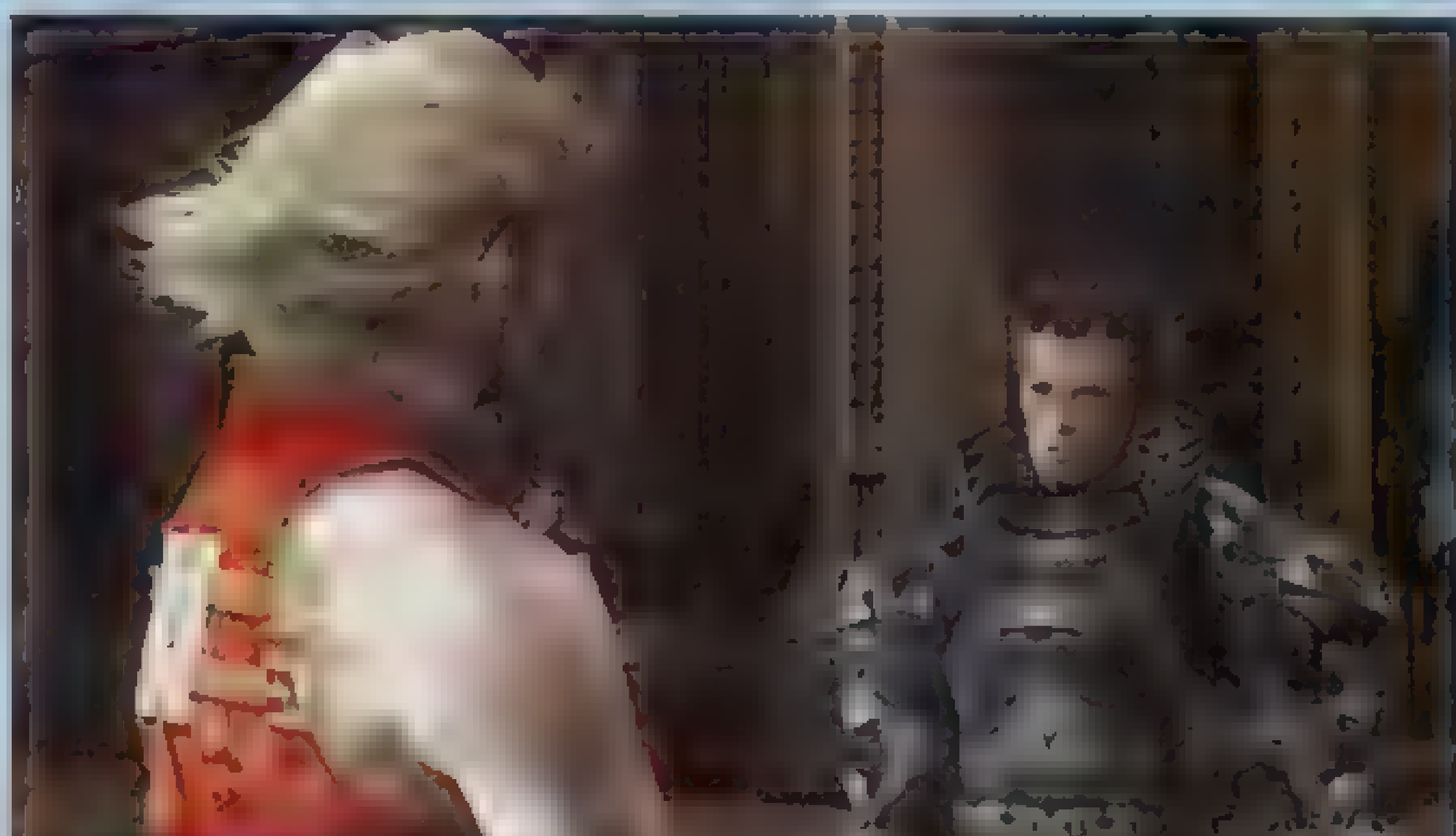
没有交集的理想 [illegible]

巴修暗杀国王事件之后，沃斯拉与改名为阿玛利娅的艾雪一起组成了解放军，并试图向阿尔克迪亚帝国发起反抗。他们的目标只有一个，那就是达尔玛卡斯王国的复兴。虽然艾雪和巴修的目的是相同的，但由于理想和方法的差距，他们终于分道扬镳。

部下の命を預かる以上、最悪の可能性を考えるのが俺のつとめだ

黑色铠甲到底意味着?

沃斯拉穿着与以往不同的黑色铠甲。只是简单的装备更换，还是隶属于某个国家？为什么这套铠甲看起来像裁判？



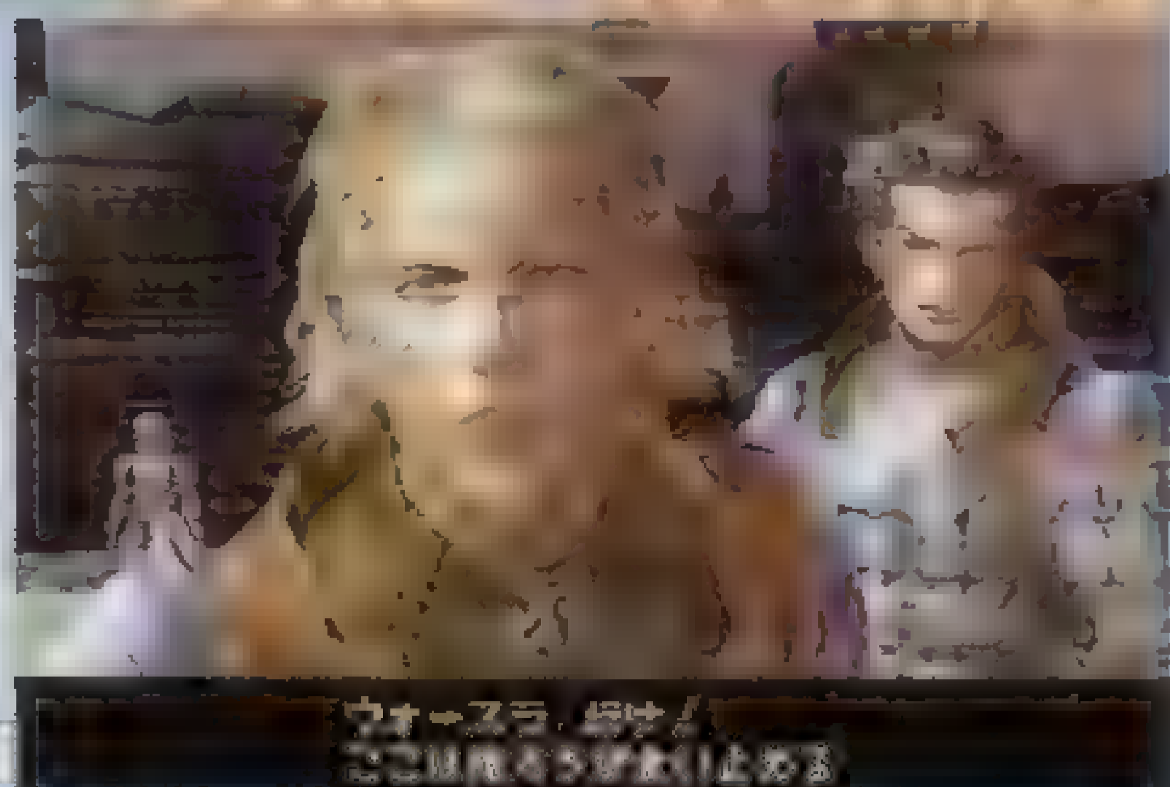
战友巴修与沃斯拉的关系

两人的过去

达尔玛卡斯王国骑士团的两位核心人物便是巴修与沃斯拉。在战场上，他们相互信任，为了祖国并肩作战。

两人的现在

两年里，这两位昔日好友的立场发生了巨大变化。巴修成了国王暗杀犯，而沃斯拉则成了解放军的一员。两人还会像以前一样并肩作战么？



▲▶巴修为沃斯拉而呐喊。正因为信任彼此的实力，两人才能更坚定地做好自己该做的事。



▶两年后再度相遇的两人，虽然气氛看起来很和谐，但沃斯拉六 ... 讨巴修这个国王暗杀犯出手么？

《FFXII》的成长系统终于公布了!

执照系统 (License System)

现在我们已经知道了《FFXII》的战斗系统被称为"ADB"(Active Dimension Battle)，是一种可以将整个地图都变为战场的全新系统。而本作的成长系统也进行了大幅革新，那就是历代《最终幻想》都不曾采用的"执照系统"(License System)。

怎样来获得执照的

"执照"是指装备武器、使用魔法时所必需的资格。所有武器、防具和魔法都必须在获得了执照后才可以使用。要获得执照，还需要"LP"(License Point)。LP在打倒敌人后会与经验值一起获得。要想使角色变强，除了提升等级，获得各种执照也是必要的。执照分为"白魔法"、"剑装备"等很多种。各种类的执照还有等级，比如黑魔法，角色可以在不同等级时习得ファイア、ファイラ等。等级越高能学会的魔法也越强，但同时需要的LP也越多。如果不尽快决定角色的成长方向并让他们获得执照，也许他们会变得很弱。



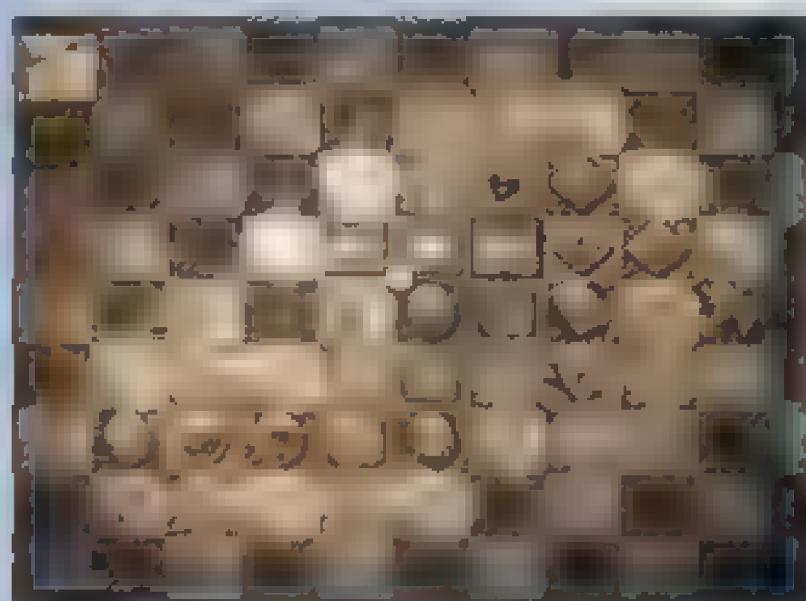
虽然本作的"执照板"看起来有些像《最终幻想X》中的"晶球盘"，但这一系统似乎可以令角色更自由地成长。不过，每个角色初期获得的执照都会略有不同，每个人都有设定好的成长方向。当然，我们也没必要完全按照设定好的方向让角色们成长。把芙兰培养成在前方杀敌的前卫也可以，让梵成为只使用魔法的后卫也是不错的选择。另外，比较值得关注的还有执照的种类。除了表示白魔法的杖之外，还有指轮(装饰品?)、卷物(黑魔法?)、时钟、箭头和类似于召唤兽的像等很多种。



▶虽然买了黑、白两种魔法，但由于没有执照，梵依然无法使用。



▲打倒敌人后，LP会和经验值一起入手。



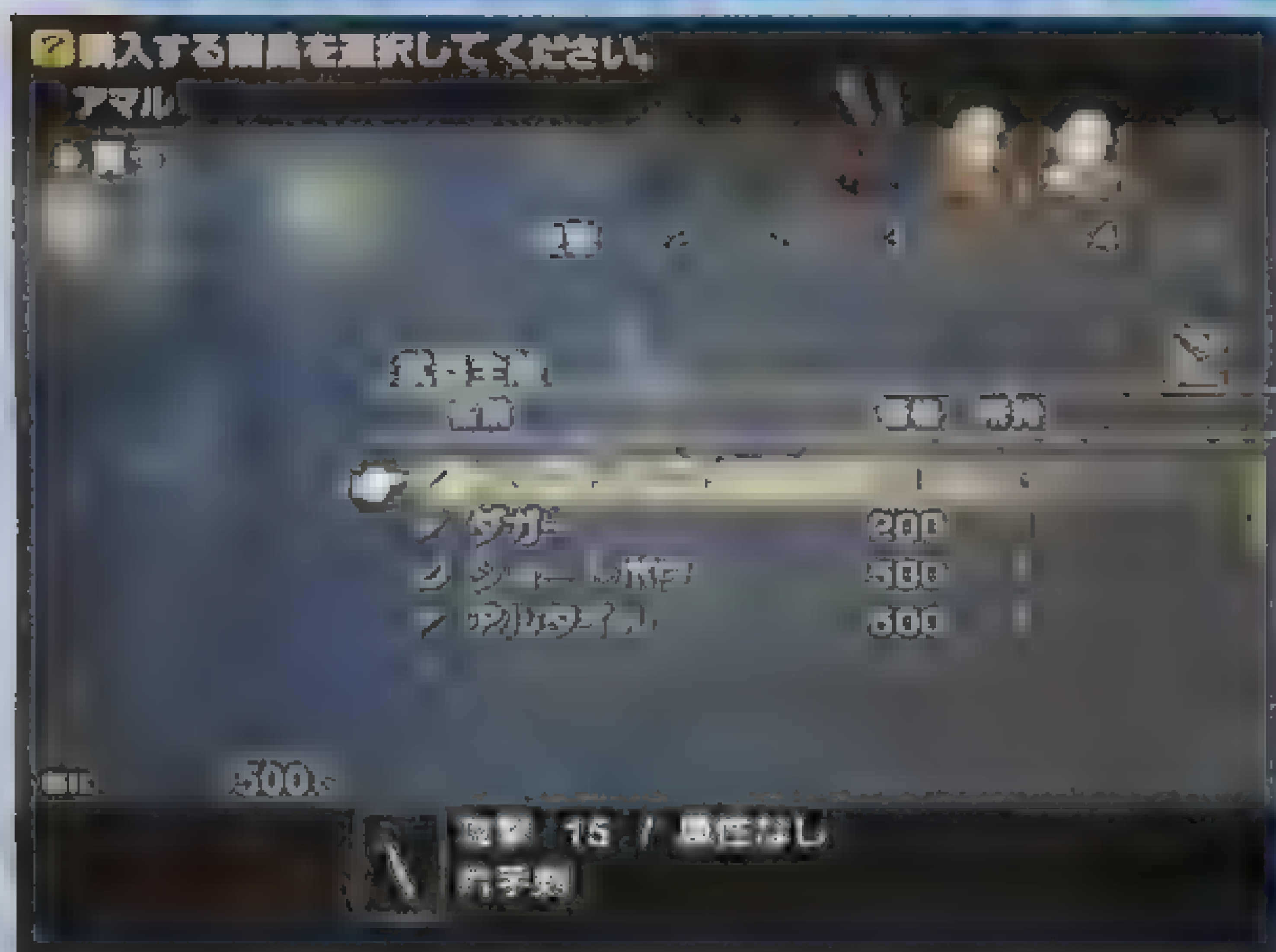
▼消费LP并获得了某种执照之后，就会出现新的执照。

一个格子里有一种执照



▶每个格子里都会分配到一种执照。现在手指所在的位置是白魔法，格子上方的数值1、2之类的是执照等级。数值越高能学到的技能就越强。

装备武器防具同样需要执照



《FFXII》中购买武器防具时，除了能在菜单中看到价格、攻击力、防御力，还能看到角色是否已获得执照。如果还没有获得执照，那我们就要考虑所需的LP和角色今后的成长方向了。

一目了然!

购买武器时，我们可以从菜单中清楚地看到角色是否已获得执照。如果角色的头像很亮，而且右下还有一个黄色的圆圈，那就证明已经获得了执照。



已获得执照



未获得执照

执照板的范围很广

各种武器的执照与之前介绍的白魔法分配在了执照板的不同位置上。一块执照板的范围很广?又或者因执照不同而存在不同的执照板?



▶梵获得了"剑装备二"的执照，他就可以装备ブロードソード了。

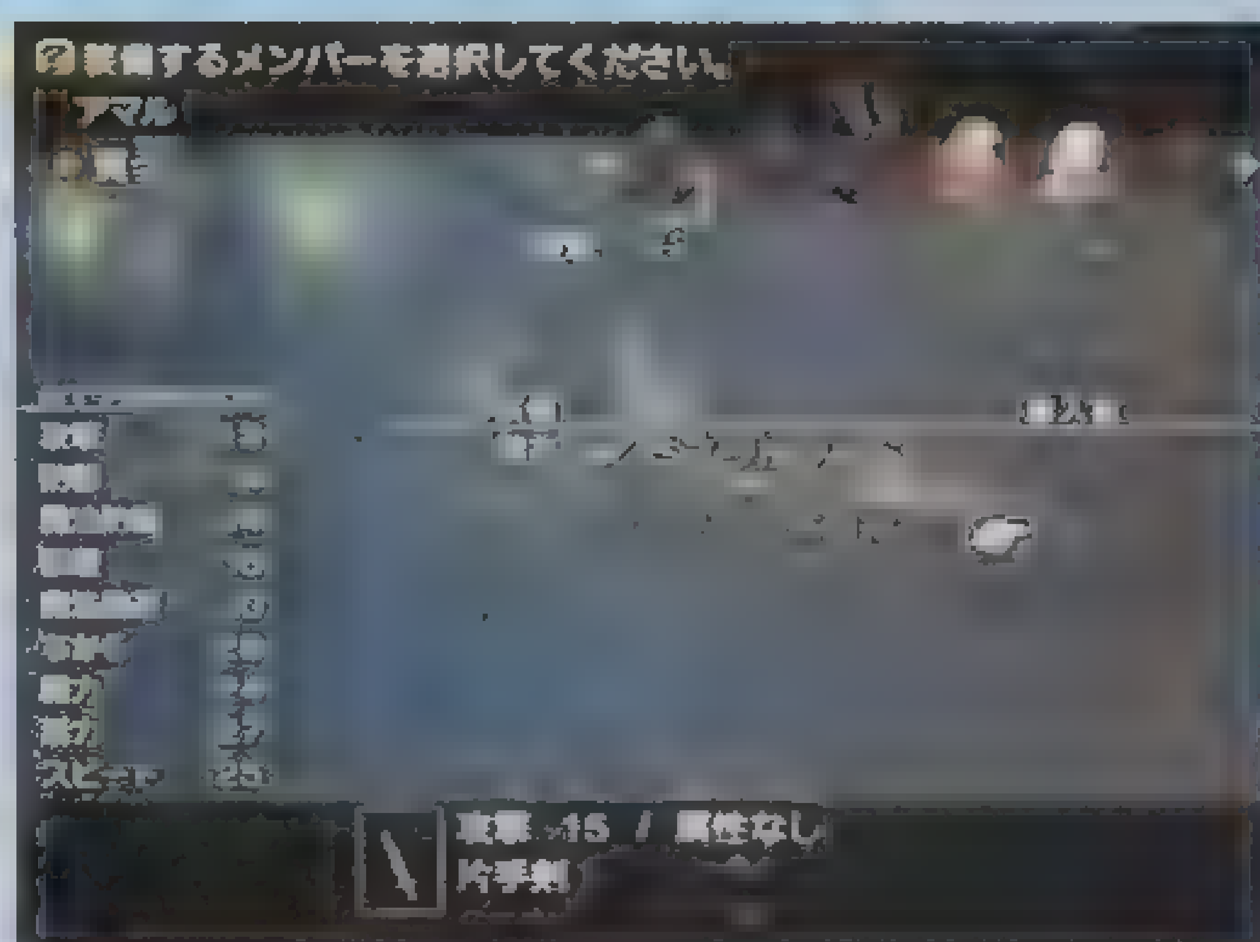
获得执照后能够使用的技能



画面下方的长方格里就是获得了执照后能够使用的技能。我们可以看到，ケアラ和ブラナ已经可以使用了。但是ブラナ的表示文字很暗，因为还没有买这个魔法。所以只有在买了魔法和装备，并获得了执照后才能够开始使用。

"活力"

"《最终幻想》系列"中首次登场的状态"活力"。这个到底是什么呢?它既不同于"力量"也不同于"魔法"，难道与HP有关?还是和战斗不能状态有什么联系?



LP是分配到每个角色身上的

LP与金钱和道具不同，不是所有角色共享的。它和经验值一样会分配到每个角色身上。

PREY

EARTH'S SAVIOR DOESN'T WANT THE JOB

文 星夜

2005年，美国知名杂志《连线》毫无悬念地再次将年度首席"雾件"（即跳票作品）大奖颁给了《永远的毁灭公爵》，跳票十余年的这款游戏已经成为游戏业的传奇。相比之下，开发商3D Realms的另外一款有着同样悠久跳票历史的游戏知名度就低了很多。去年以全新面貌出现的《掠食》刚公布时很多人都以为这是一款原创新作，而实际上，它是一款已经公布了十年的游戏，当时人们将它称为"Quake-Killer"。

掠食	2K Games/Human Head	FPS
X360 Prey	2006年6月1日	

幽灵魔船降临地球

一艘神秘的外形飞船突然光临地球，这艘叫做"球体"（Sphere）的飞船一半是机械、一半是生物体。它正在整个宇宙旅行，寻找新的生命形态和文化，并通过光线将其吸入飞船内部。这些生命被抓后就成为飞船内部的劳工，在监工的监视下进行飞船维护工作。俄克拉荷马州的退伍军人Tommy和他的家人及朋友很不幸地被吸进了飞船。然而意想不到的是，Tommy体内竟潜藏着精神力量。他在飞船内误入幽灵世界，见到了祖父的灵魂，并因此而掌握了神秘力量……

◀ 神秘的"球体"内到底隐藏着什么秘密？

在天花板上跳舞

游戏所在的"球体"是一个空间和重力方向变幻莫测的地方，因此《掠食》的物理引擎也在《毁灭战士3》的基础上进行了重大调整。引力和重量是本作游戏性的重要组成部分，玩家也可以通过开关按钮改变力场。由于不同的表面可能存在不同的力场，"飞檐走壁"成为可能。通过改变力场可以获得天花板上的子弹盒和各种好东西。

《掠食》的开发历史

1995年中

Apogee开始使用《毁灭公爵3D》的Build引擎开发一款黑暗的科幻题材FPS新作，该作开发团队由前id Software主力制作人之一的Tom Hall率领。

▶ 当初的主角设定，是点像美国的洛克人

1995年11月

Apogee将名字正式改为3D Realms（原Apogee子公司）。由于Build在技术上只能算2.5D引擎，而全3D的《雷神之锤》即将面世，3D Realms决定放弃Build，采用自主研发的真正的3D引擎"Prey"开发新作。

1996年3月

3dfx的Voodoo显卡大获成功，硬件图形加速的优势显而易见。3D Realms决定将Prey引擎彻底推翻重写，《掠食》号称将是第一款必须使用3D显卡的游戏，并预计于1996年圣诞期间上市。

1996年8月

网络程序师Mark Dochtermann、关卡编辑器设计师Jim Dose离开《掠食》开发团队，几日后首席制作人Tom Hall也离开了3D Realms，加入了id老朋友John Romero新成立的Ion Storm制作室。

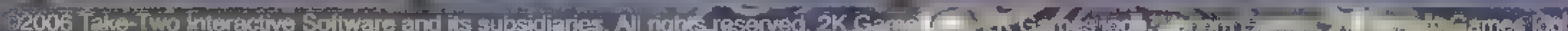
1996年11月

FASA的Paul Schuytema（《Mech Warrior 3》首席设计师）被聘为《掠食》的制作人，这段时间内，《掠食》的基本概念得以定型。

▲又一个新LOGO

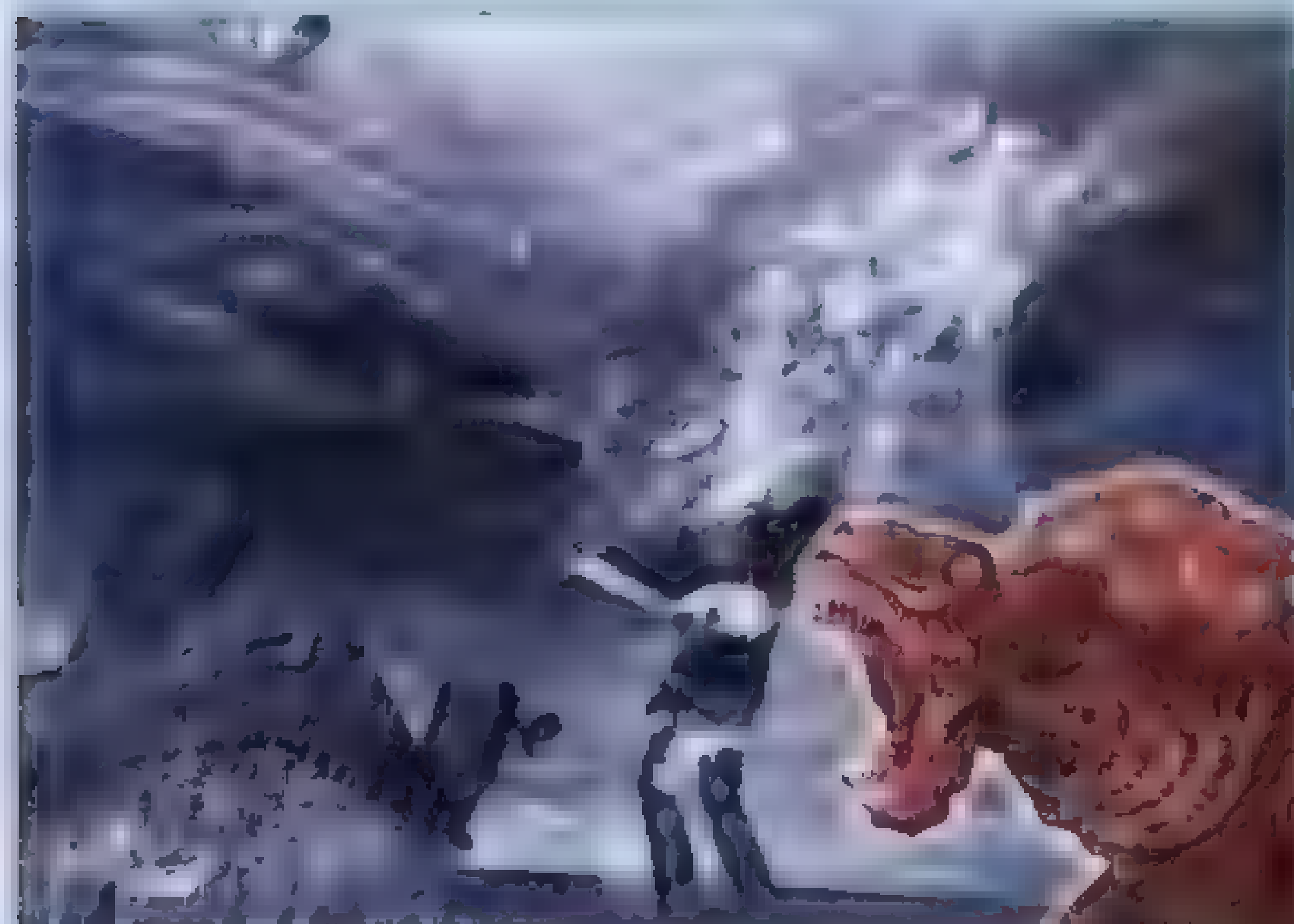
1997年5月

3D Realms在E3展上展示了《掠食》，独创的"入口"概念引起了媒体的广泛关注。

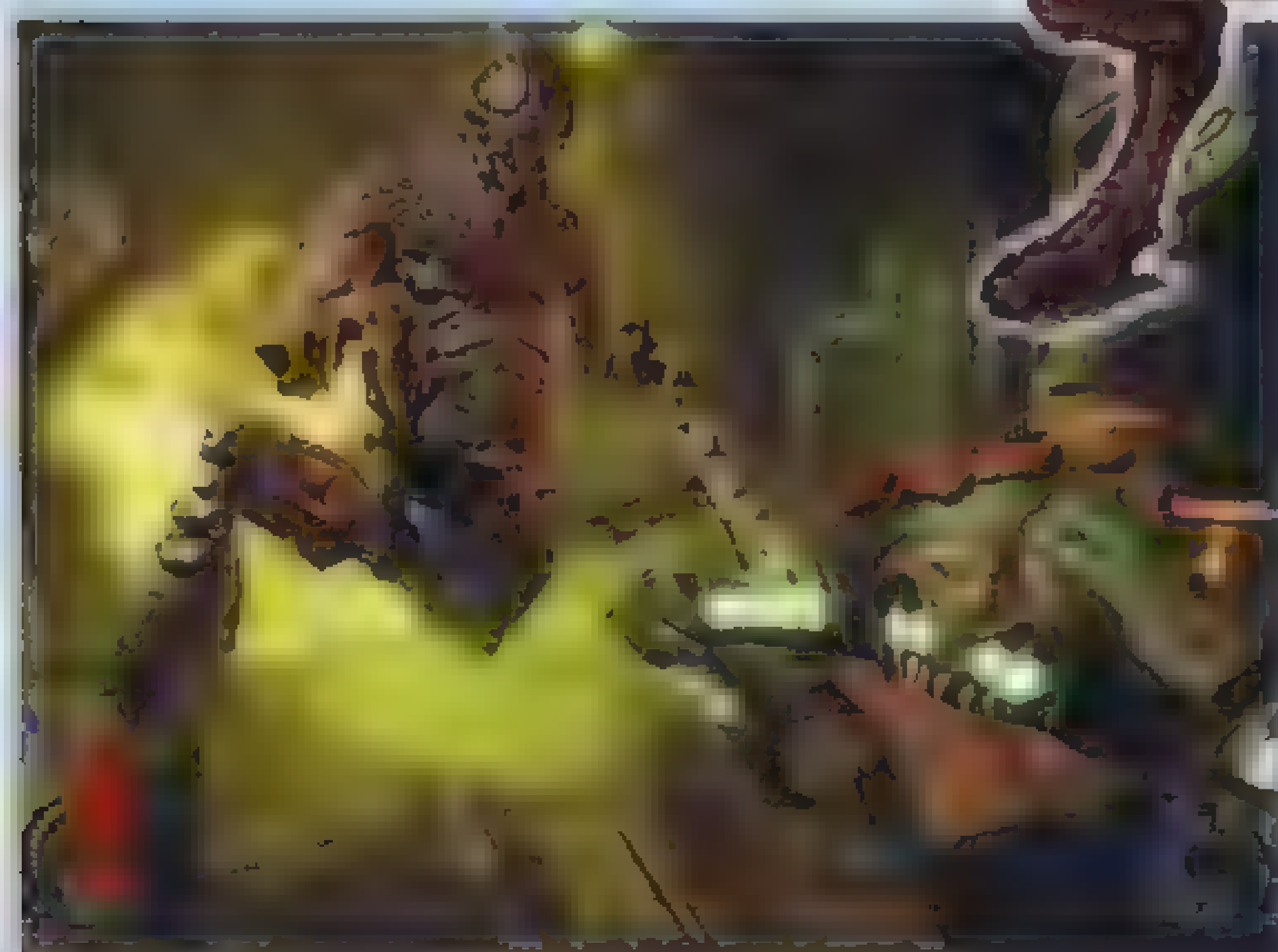


科幻与奇幻的融合

《掠食》融合了科幻与奇幻元素，Tommy除了有高科技武器可以使用外，还有精神能力。首先获得的精神能力叫做“灵魂出窍”，在这种状态下可以看到潜伏的幽灵，能够躲过一般敌人的眼睛，并且可以穿越一些锁住的门。不过这种能力的使用次数有限。随着游戏的进行，Tommy将会获得越来越多的精神能力，并可用其解谜、发现隐藏地区等等。若是在游戏中被打死也会暂时进入幽灵状态，不过这时会碰到很多恶灵，他可以用弓箭攻击恶灵，杀死的恶灵越多就会逐渐回复HP，直至复活。Tommy还会获得一只叫做Talon的灵鹰，利用Talon可以进入一些狭窄的缝隙和难以进入的地区打开开关。



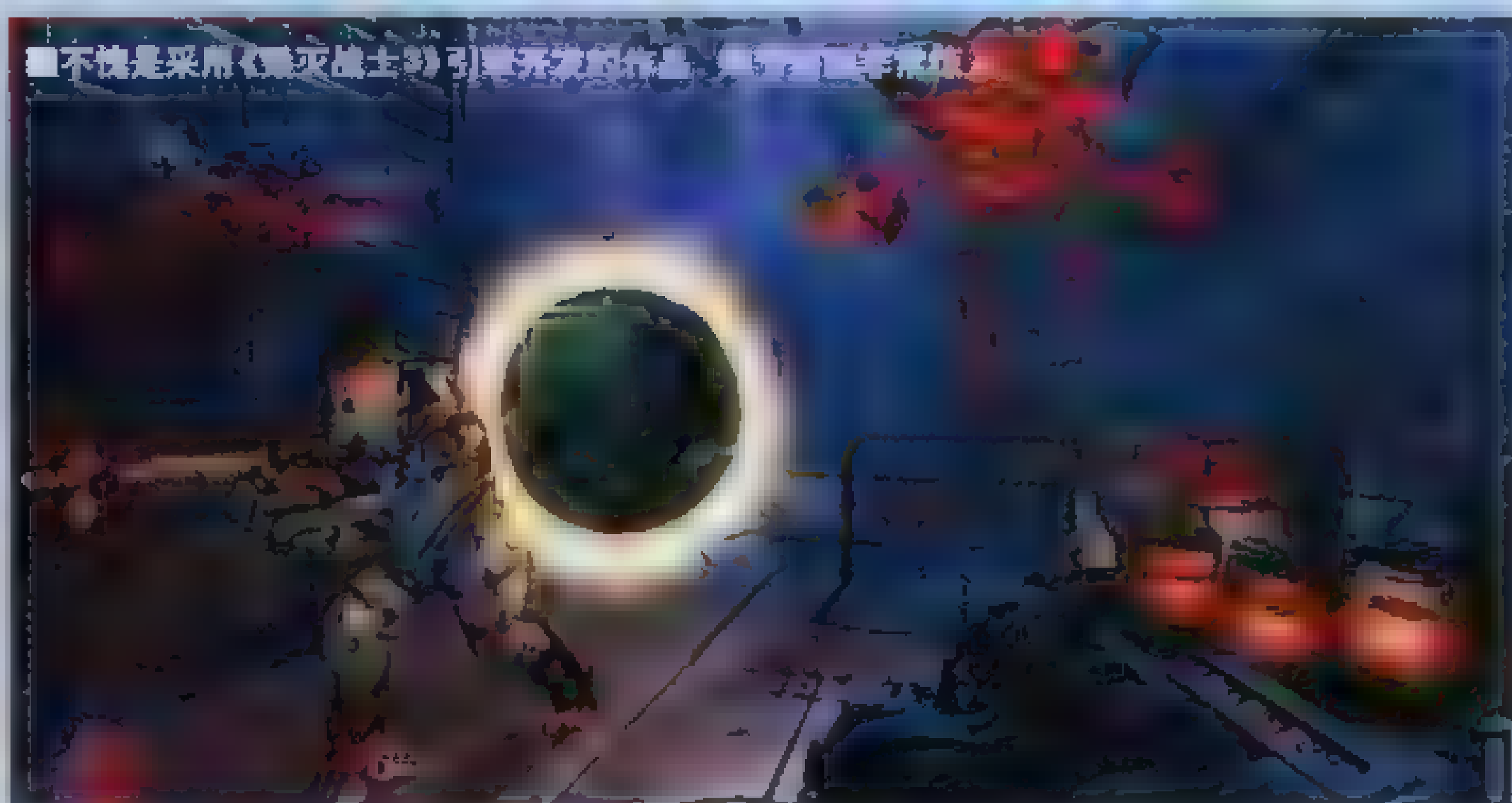
◀除了怪物外，飞船内还有星际幽灵，他们会附身在生物体内，控制其意识。



▲飞船上的各种怪物也是被吸进来的牺牲品，他们被改造成飞船的卫士。

◀不仅敌人的造型古怪，可以使用的武器也非常奇特。

哆啦A梦的时空门



■不愧是采用《毁灭战士3》引擎开发的作品，[illegible]

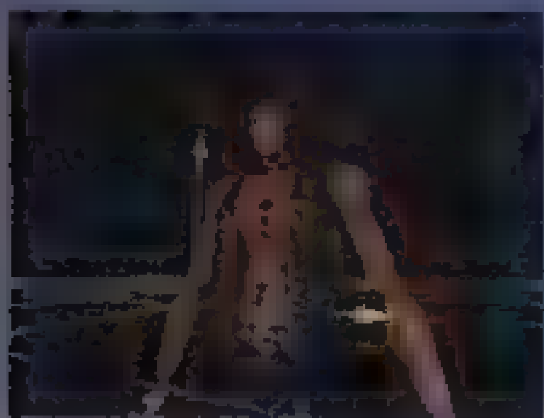
《掠食》采用的是《毁灭战士3》引擎的改良版，光影是最大的进化之处，新增的光影互动着色系统带来了很多精彩特效，怪物的肉体和器官采用了视差贴图。本作在引擎上最大的创新是所谓的“入口技术”（Portal Technology），这种“入口”就像《哆啦A梦》中的时空门，可以从一个空间直接进入另一个空间。这样的概念说起来简单，在技术上却有着很高的难度。《虚幻》中也曾出现过类似概念，不过《掠食》表现地更为彻底。穿过入口后，玩家可能会来到一个重力方向完全不同的地区。由于所有的武器都遵循物理定律，因此子弹的弹道会因为重力而偏移，将子弹射入一个重力方向不同的入口中，其弹道将随之改变。



Tommy Tawodi住在切罗基保留地边境，他是一个破旧的加油站的技工。与很多本土美洲人一样，26岁的他面临着人生的挑战。很小的时候他就失去了双亲，抚养他长大的爷爷是他惟一的亲人。他惟一一次走出保留地是在军队的短暂服役，由于在军中受伤很快就回到了家中。如果不是因为女友Jenny，他可能很早就离开了保留地。Jenny不想离开那片古老的地方，就像Tommy的爷爷一样。

1998年5月

3D Realms在E3展上公布了完成度将近80%的《掠食》，Schuytema打算在夏季推出一个试玩版。



◀主角的原型叫做Talon Brave。

1998年10月

Paul Schuytema离开了3D Realms，同时离开的还有“入口”技术的设计者Scarboro。由于主要制作人员已全部各奔东西，《掠食》的开发陷入困境。

1999年

3D Realms宣布采用新一代引擎开发《掠食》，聘请了ION Storm的尖端技术主管Corrinne Yu独自开发新引擎技术。

2000年初

Corrinne Yu不声不响地离开了3D Realms，3D Realms终于放弃了自己开发《掠食》的努力。

2001年末

3D Realms找到了Human Head制作室，在[illegible] Rhinehart的率领下开始了《掠食》漫长的开发道路。

2005年4月

Take-Two旗下的2K Games宣布取得了《掠食》的发行权，将会在2006年推出该作。六月的E3展上，ATI力捧的《掠食》以惊人的画面[illegible]赢得了极大关注。

绝体绝命都市2 被冰封的记忆	Irem	AVG
PS2 絶体絶命都市2 凍てついた記憶たち 预定2006年3月30日		日版

自2004年的TGS公布的初次的影像并提供了试玩版后，《绝体绝命都市2》的消息似乎一夜之间石沉大海，既没有任何的新角色介绍、又没有新系统的解说，甚至在官方网站上，也只有数次更新了一些周边的题材。沉默的时间整整跨越了一年，在2005年的TGS上，我们还是不能在Irem的展台上发现这款游戏的踪影。但想不到在TGS后，游戏的消息便慢慢地浮出了海面：包括4名新角色、包括一些新系统以及更多新玩法。最后，游戏也确定在即将到来的3月30日发售，那么在发售之前，我们先让大家一睹这段时间所更新的资料吧！

绝体绝命都市2
凍てついた記憶たち

文 猫太

irem

我们挣扎在同一时间

利己害人？

通用箱子

佐伯优子
20岁
大学生

▼佐伯在行动途中会得到青山透的帮忙，看来通过这件事还能查出自己受害的事件真相。

何か、事件の犯人を見つける手がかりがあるかもしれない

▲由于手上的手铐无法解开，在玩家操作其行动的过程中，除了要对抗各种灾难危机外，还要躲开与警察的正面对峙。

柘植明
36岁
的士司机

▲柘植会经常与身为记者的本多凉子一起行动

本多凉子
年龄未知
周报编辑

▶由于学校中有大量的装饰物，因此危险度是相当高的

◀在移动中能发现不少受困的同学，赶快把他们救出吧

西崎佳奈
15岁
高中生



口袋妖怪突击队　Nintendo　A·RPG

NDS

我想大家一定都在等着NDS上正统RPG版《口袋妖怪》的续作吧？可惜的是，任天堂目前似乎并没有在短期内公布它的打算。据阿修罗估计，《钻石·珍珠》(NDS版初期公布的开发代号)的情报最早也要到今年5月的E3上才会公布。在这之前，《口袋妖怪》大家族的最新成员，就是今天介绍的这款《突击队》了！《突击队》采用了全新的A·RPG形式，利用NDS的触摸屏功能实现了新的玩法。将于今年夏天公映的《口袋妖怪 Advance Generation》剧场版动画《口袋妖怪突击队与苍海的王子玛娜菲》与本作有着密切的联系，相信剧场版公映时应该会提供相关的联动服务。



文 阿修罗

什么是"口袋妖怪突击队"？

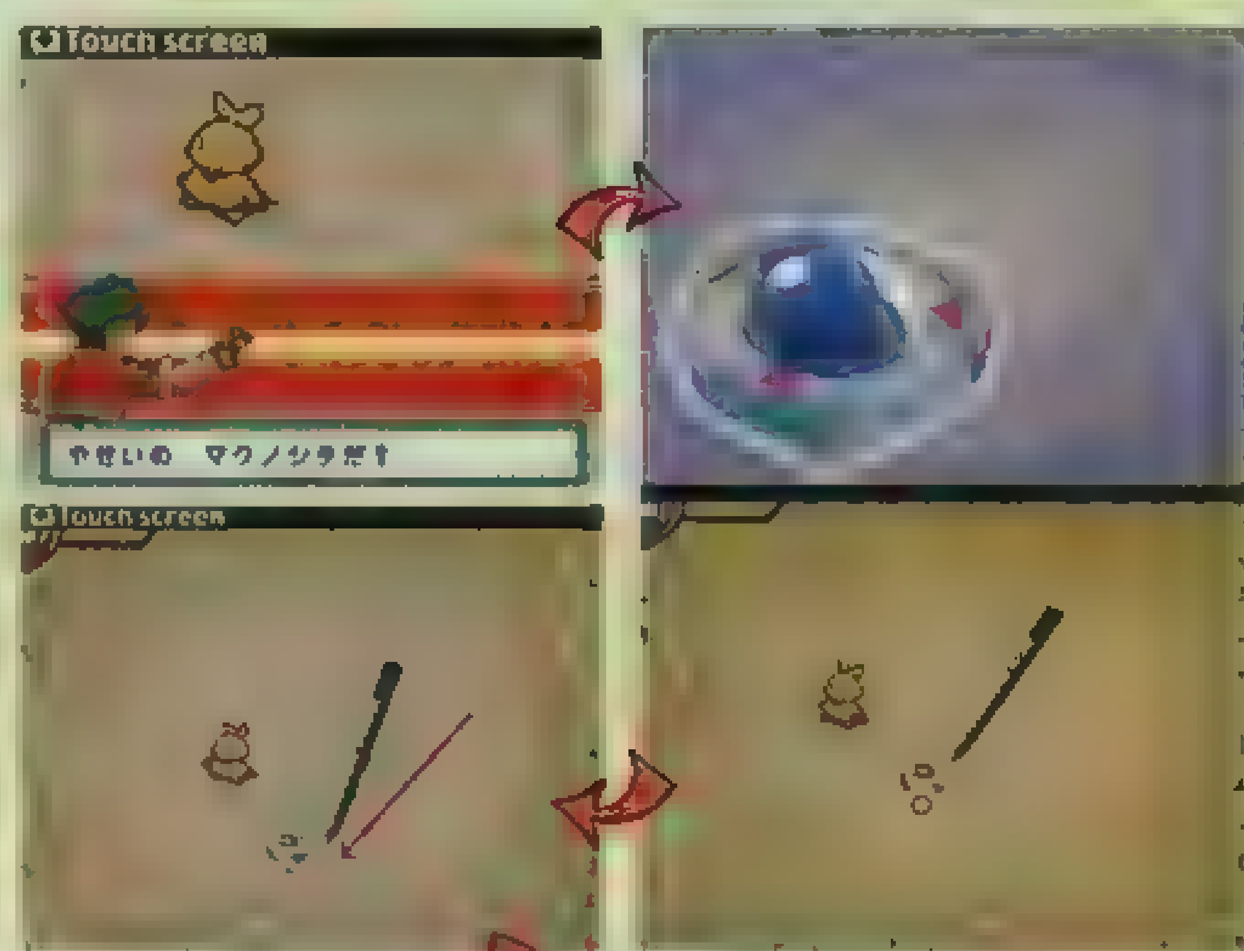
与传统以参加比赛为目的的口袋妖怪训练员不一样，突击队是一个专门利用口袋妖怪的帮助人们解决所遇到的麻烦的职业。所有的突击队员都隶属于一个叫作"突击队联盟"的组织，以守护大自然为目标在各地展开活动。

突击队员与训练员有着完全不同的装备以及行事规则。他们只被允许拥有1只口袋妖怪作为自己的搭档，对于那些为了解决问题而不得不借助它们力量的口袋妖怪，突击队员不能将其捕捉后收为己用，而是必须用特殊的装备令其协助自己，在完成任务必须将这些口袋妖怪放生。

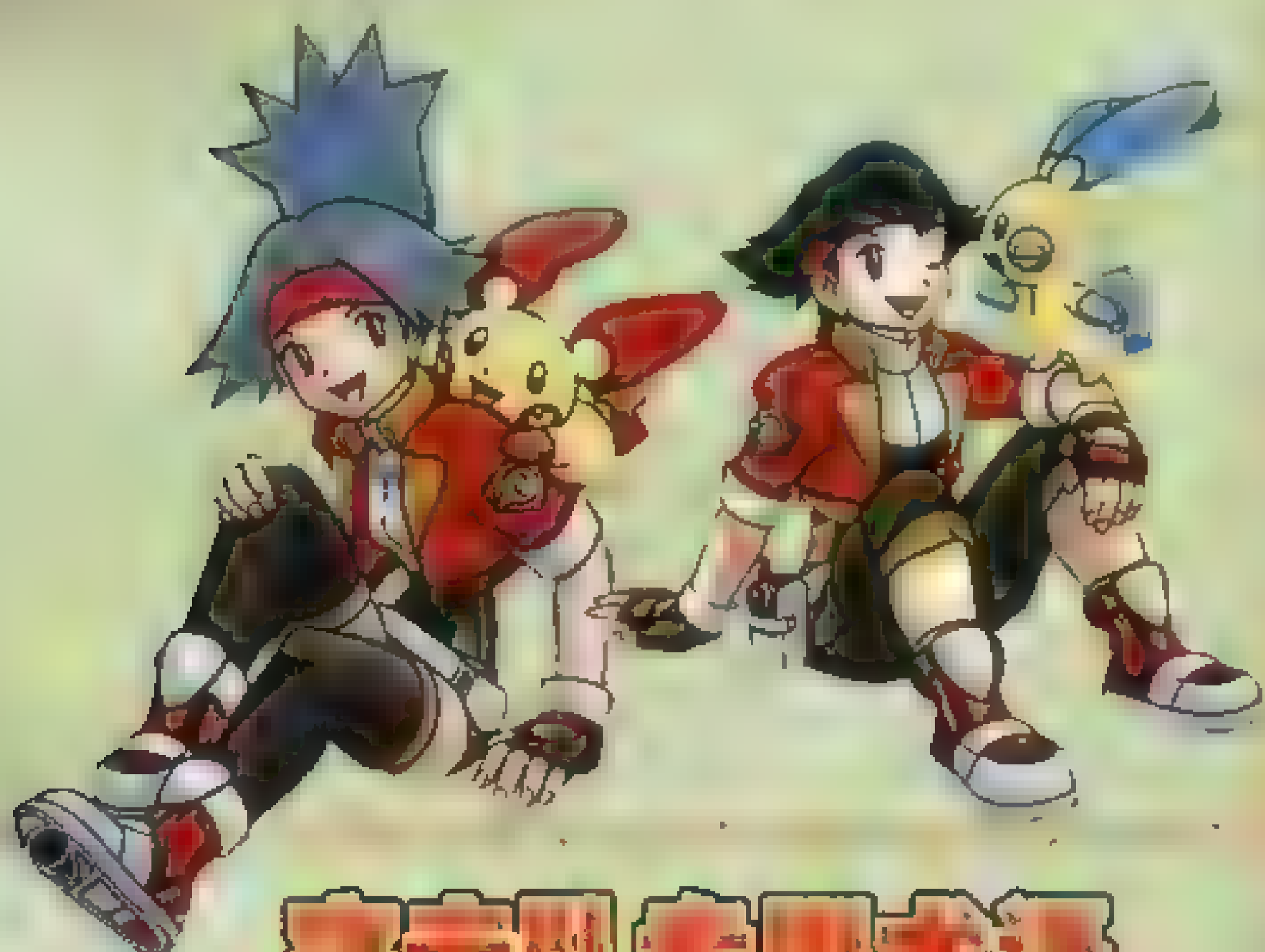
如何捕捉口袋妖怪？

简单来说，《突击队》中捕捉口袋妖怪就是"划圈"。点击想要捕捉的怪物后就会进入捕捉战斗。此时，玩家(突击队员)要点击触摸屏放出捕捉飞轮，随后要在怪物的周围不停地划圈。只要达到规定的圈数就可以将这只口袋妖怪捕捉下来。而如果在划圈的过程中飞轮不小心撞上了怪物，那么捕捉就必须重新来过才行。

捕捉飞轮分为很多种，玩家甚至可以利用已经捕捉到的怪物的力量来捕捉新的怪物。如果辅助怪物的属性正好克制想要捕捉的对象，那么捕捉的成功率将会更高。







掌握突击队的真谛！

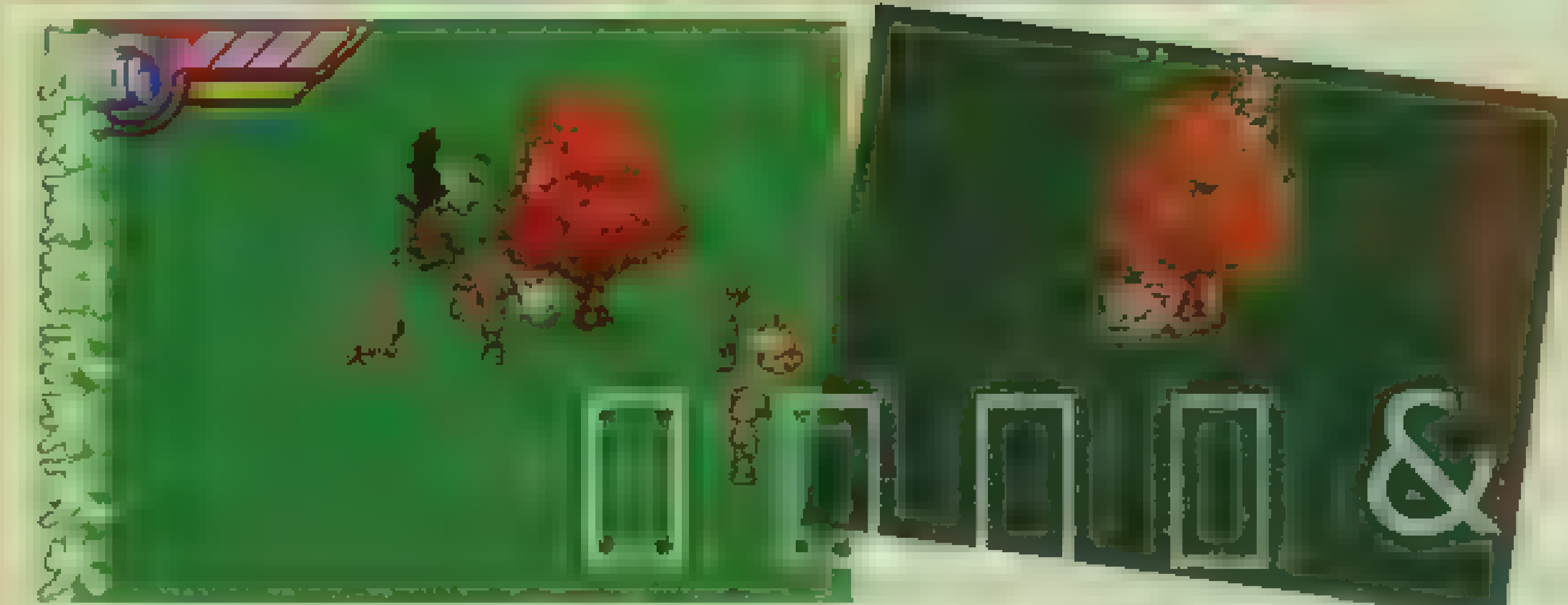
突击队员捕捉口袋妖怪并不是为了私利，他们必须利用口袋妖怪的力量来帮助别人。怎么才算是利用口袋妖怪的力量呢？比方说房子着火了，这个时候就可以使用水系怪物的高压水龙等招式灭火。又比如说，道路被石头挡住了，这个时候就需要力量型的怪物使用"岩碎"这招必杀技来破坏石头。

突击队员的身上最多可以同时携带6只口袋妖怪。当面对不同的情况时，只要点击跟在他们身后的特定口袋妖怪，再点击相关的物体，这样就能够发挥口袋妖怪的特殊能力了。在游戏中，玩家会遇到各种不同的场景，当中又有更多变化丰富的环境要素。应该捕捉什么样的口袋妖怪，应该如何运用它们的能力，这些都是突击队员必须领悟的真谛。



次就能完美地解决各种问题了。







突击队专用术语

捕捉遥控器
用于收纳以及操作捕捉飞轮的特殊装备

捕捉光圈
用遥控器操纵飞轮在想要捕捉的口袋妖怪周围移动就会画出捕捉光圈



捕捉飞轮
捕捉口袋妖怪时飞轮会变成陀螺的形状，被捕捉到的口袋妖怪会被存放在飞轮中心的球体内

最令人意外的《铁拳》系列最新作



[illegible]《暗之复苏》[illegible]在街机版《铁拳5》[illegible]的同时，家用机用户[illegible]《铁拳5》新版本的移植情报。4月15日，南梦宫[illegible]《铁拳 暗之复苏》移植版决定[illegible]发售，对应机种为PSP。这样的消息当然令不少铁拳众欢呼雀跃。

但也有人[illegible]表示[illegible]《暗之复苏》[illegible]是万幸[illegible]其各种水准和内容的丰富程度[illegible]PSP玩家期待的[illegible]一起来了解一下PSP版《铁拳》的情况吧。 文 [illegible]

铁拳 暗之复苏	Namco	FTG
PSP	[illegible]	[illegible]

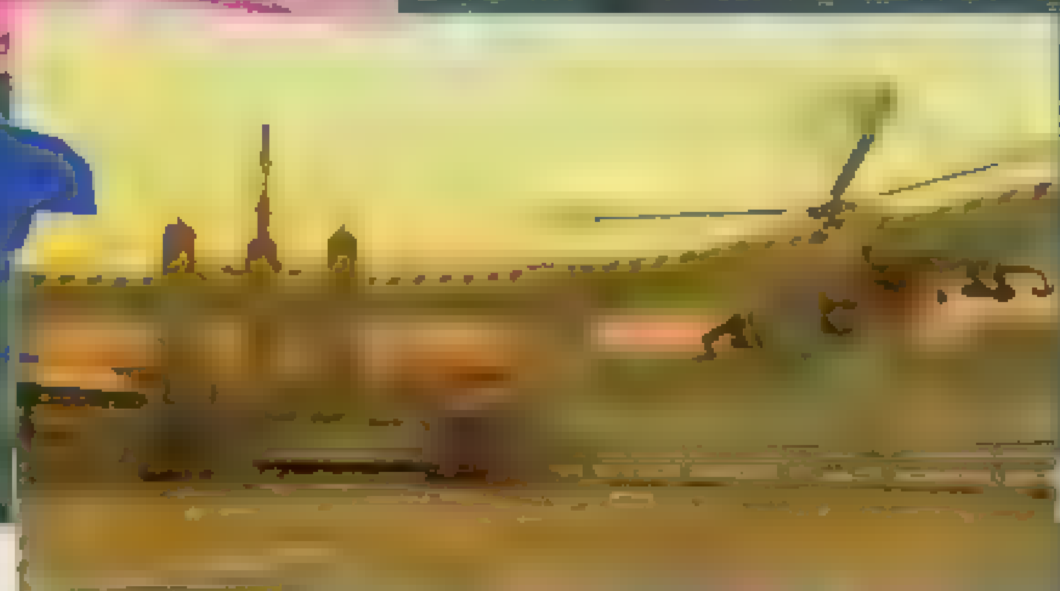
新场地

[illegible]《铁拳5》为基础，加入了天气、昼夜等变化，并增加了场地中的细节，同时还会增加几个原创场地，在PSP版中同样会收录。



游戏室

[illegible]



复合工业区

[illegible]不是神秘财团G社的建筑呢？



不详之雾

[illegible]人觉得特别显眼。

新角色

在UCG第136期的前线狙击栏目中，曾为各位玩家介绍过街机版《铁拳5 暗之复苏》的两位新角色莉莉和德拉贡诺夫，而第二位新角色“铁甲豹王”一直没有机会介绍。而在PSP版中，会收录街机版中的所有角色，也就是说一共可以使用34名角色，这个数字对于一个掌机上的FTG游戏来说是相当惊人的！

铁甲豹王 ARMOR KING



[illegible]《铁拳》系列[illegible]了解的人应该知道，在《铁拳4》的[illegible]中，铁甲豹王在一次酒吧斗殴中，不幸被马杜克所杀害，所以在《暗之复苏》中出现的铁甲豹王并不是原来那个KING[illegible]真正的身分和参加铁拳大会的目的[illegible]不知在PSP版的剧情交待中会不会解开这些谜团。

德拉贡诺夫 DRAGUNOV



[illegible]《暗之复苏》中新增的角色，使用的军用格斗术中结合了尼娜的关节技和马杜克的[illegible]。

莉莉 LILI



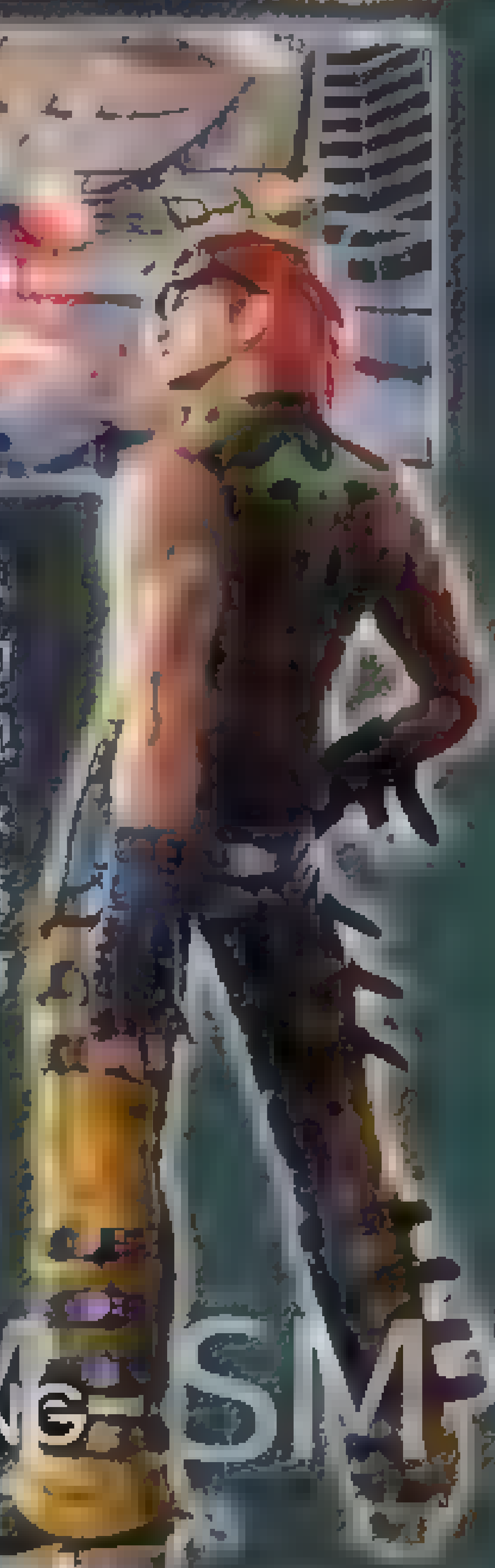
这位金发美女同样是《暗之复苏》版中登场的新角色，其招式与动作十分优雅，连续技也比较简单，据说是初级者向的角色。

风间仁 JIN



[illegible]集结了三岛家族恶魔之血与风间流血统的命运之子，从4代开始使用我流空手道，属于攻防一体的角色。

花郎 HWOARANG



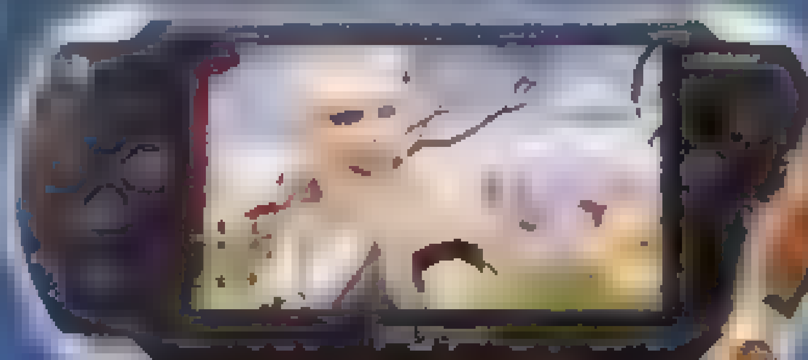
一脚法出神入化，飘逸潇洒的跆拳道高手，视风间仁为自己永远的对手，在系列中一直都拥有很高人气的[illegible]

《铁拳 暗之复苏》PSP版隆重登场

PSP版收录要素确认

①PSP版的片头动画会与街机版有所不同，会增加一些新的镜头和细节，至于结局的CG动画，可能会因为容量问题，而用其他方式代替。

②时间模式(Time Attack)、练习模式(Practice)等《铁拳》家用机版模式 [illegible]

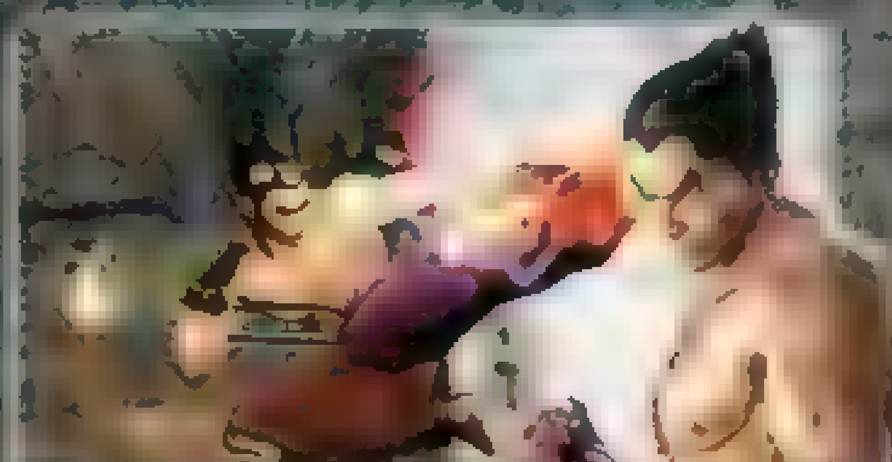




③与家用机版一样会收录一些 [illegible] 创作的，具体内容尚未公开。

④ [illegible]

⑤可以利用Ad-Hoc模式实现无线通信对战。



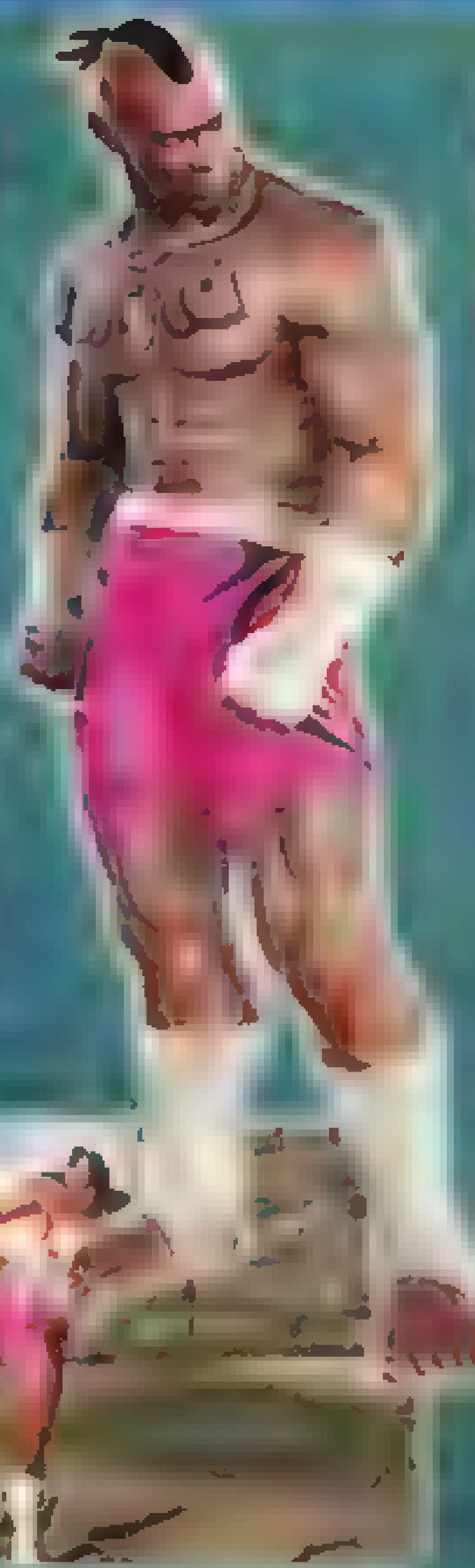


艾迪 EDDY

[illegible] 迪在《铁拳5》中是 [illegible] 新作中他会独立成为一个角色。

一八 KAZUYA

一风间仁的父亲， [illegible] 现在的一八实际上是2代中死去的一八的克隆体。



布鲁斯 BRUCE

[illegible]







尼娜 NINA

[illegible] 中属于实力S级的人物，但在《暗之复苏》中，招式性能稍稍有些削弱。



安娜 ANNA

[illegible] 也使用暗杀术和骨法，但是打击技的性能与尼娜相比还有差距。







史蒂夫 STEVE

[illegible] 在《铁拳5》中因为性能过于强大，在新版本中被大幅削弱。



风间飞鸟 ASUKA

[illegible]





白头山 BEAK

[illegible]

PSP《铁拳》制作人中谷始有话说！

《铁拳 暗之复苏》 [illegible] 中去，我们希望能够在保证街机版游戏系统原有完成度的基础上，能让大家通过PSP随时随地地享受 [illegible] 的乐趣。在追加了PSP的原创模式之后，《铁拳 暗之复苏》会变得比以往更加有趣，请各位玩家好好期待。



游戏名关注

细心的玩家可能已经发现了，街机 [illegible]

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持：阿修罗　黄金珍藏×1　热血推荐×7

3月已经到来了，我们已经感受到了新作大潮的冲击。当我们在无数游戏中畅游的时候，可能会不小心被“水雷”击中，不过值得庆幸的是，我们遇到的大部分游戏都很不错。好游戏如此之多，甚至连我们这个3页的栏目也无法容纳下所有的内容。今后两期，我们栏目依然会大篇幅地收录新游戏评论，希望大家能够通过这个栏目获得自己想要的信息！

战国无双2



27

系统变更度 ★★★★★★★★★★



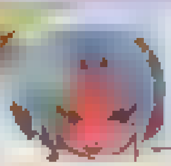
纱迦

除了没有隐藏服装之外，个人对本作的变化基本满意。和一代比起来，无论是技术还是内容都有着飞跃般的进步。拖慢延迟的减少、读盘速度的加快、招式动作的丰富、成长系统的革新等等都令人惊喜。就游戏素质来说打10分也不为过，但由于厂商“留一手”的痕迹比较明显，只好减去1分了。



邪魔天使

本作最让人惊讶的是在剧情方面所下的功夫。系统上特殊技的导入让每个武将都不尽相同，更让他们有了自己的特色。游戏在手感上依旧保持了系列的高水平。而敌人AI的提升也让人大呼过瘾，不过“太会防、太会闪”有时反而让人觉得郁闷。另外，游戏保留的东西太多，显然是给“猛将传”做准备的。



阿修罗

从本作情报公布之日起，阿修罗就认定它会比前作好玩很多。系统的大幅变更使得角色之间的差异更加明显，玩法上变化更加丰富，而前作漫长的城内战在本作中进行简化也是一件好事情。无限城模式中有很多奇特的任务，甚至考验到了玩家的历史知识，相当有趣。相对来说双六模式则显得比较鸡肋。

■DVD-ROM ■Koei ■战国无双2 ■ACT ■2006年2月24日 ■1~2人 ■对应杜比定向逻辑II、杜比数码定向逻辑II ■271KB

黑煞



26

画面火爆度 ★★★★★★★★★★



星夜

开发了《火爆狂飚》的Criterion制作室总是会带给人最火爆的游戏体验，《黑煞》的火爆感同样让人满意。游戏中的一切几乎都可以破坏，将一切轰炸粉碎的感觉非常爽快，到处都是爆炸的场面也相当刺激，PS2能实现这样的效果实在不容易。可惜本作剧情较为薄弱，AI也明显不够高。



GOUKI

游戏拥有“强到爆”的引擎，所以你玩起来觉得“爽到爆”也是理所当然的。LOADING画面时的子弹横飞那只是小CASE而已，真正游戏时的爆炸、烟雾以及与战场相关的声光表现让你有进入次世代的错觉。虽然敌人的AI傻了点，且没有多人模式，但只要玩FPS不晕，你都应该试试它。



多边形

本作是由制作《火爆狂飙》的Criterion负责开发。在游戏中玩家可以利用引爆易燃物品的形式来破坏在场景中的几乎所有摆设品。场景被破坏时的效果相当华丽，而且不会出现丢桢的现象，可以说是本作的最大卖点之一。惟一遗憾的是每个场景都很长，且不存在地图，很容易迷路。

■DVD-ROM ■EA Games ■Black ■FPS ■2006年2月28日 ■1人 ■无对应周边

怪物王国 宝石召唤师



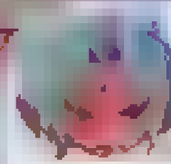
26

怪兽帅气度 ★★★★★★★★★★



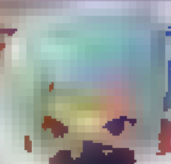
邪魔天使

作为PSP上的原创RPG，本作具有不俗的品质。游戏充分利用了PSP的强劲3D技能，给我们展现了一个美轮美奂的世界。战斗时的分屏显示并没有带来视觉上的阻碍，而在大魄力招式放面表现得也极为华丽。多达百种以上的怪物具有收集意义，而宝石合成系统更是让人欲罢不能。



阿修罗

精细的人物、华丽的画面特效、大量知名声优的倾情演绎，这些都是某经典收集类RPG所没有的要素。然而本作似乎也缺少一些东西，亲和力或是其他什么。这应该和两者所面对的消费层不同有关。合成需要联系到现实时间的设定比较有趣，相信的确会有不少玩家为此废寝忘食的。



多边形

由多位名家联合打造的原创RPG，游戏水准自然有所保证。游戏的战斗系统以及怪兽的炼成都比较有特色，能否培养出强力的怪兽将直接影响到战斗的难易程度。除了超强的背景音乐，游戏的画面和剧情也比较出色。稍微有些不满的地方是每次进入战斗时会有点卡，另外人物说话时嘴形和语音有时会脱节。

■UMD ■SCEJ/GAIA ■モンスターキングダム・ジュエルサモナー ■RPG ■2006年2月23日 ■1~2人 ■无对应周边 ■512KB以上

FIFA街头足球2



25

假动作种类 ★★★★★★★★★★



阿迪

粗略算了一下，本作的假动作数量已有半百之多。只需利用少数几个键位就能够玩出精彩眩目的技术活，即使是复合操作也不会超过两个键位，上手可谓迅捷简单。不过，本作的街头争霸模式稍显冗长，特别是队长项目尤为明显。AI的思考能力较低，更加使得许多隐藏要素的收集过程变得索然无味。



GOUKI

比起前作来说给人一种更加强烈的“在玩动作游戏”的感觉。值得称赞的是游戏在现实中的街头足球与足球游戏之间找到了一个不错的平衡点，玩得开心，看得也很尽兴——当然，前提条件是你得是个球迷。此外，最棒的一个环节就是那些官方授权的足球装备品了，让你感觉好像是来到了足球装备的天堂。



D·S

虽然本作的主题是街头足球，但是它却将街头流行文化非常自然地融合在游戏中，就像一谈NBA，你就会想起黑人饶舌乐或Hip-Hop一样。在节奏感十足的音乐下踢足球是非常带劲的，巴西的Ginga舞蹈配乐尤其令人印象深刻。此外，原创编辑模式中的各种2006年德国世界杯新款球衣也让人兴奋不已

■DVD-ROM ■EA Sports Big/EA Canada ■FIFA STREET 2 ■SPG ■2006年2月28日 ■1~2人 ■无对应周边 ■429KB

三国志DS/Koei/SLG/NDS　→21　头文字D/SEGA/RAC/PSP　→31

幻想水浒传V



25

剧情曲折度

雨滴

“成也剧情，败也剧情。”用这句话来形容它是再合适不过的了，本作的故事渲染可谓是历代中最深邃感人的，而且108星中绝大部分都与主线剧情密切相关，配合多结局路线让人深刻感受到本作庞大的世界观。但是，漫长、无法跳过、一点CG影子都没有的剧情动画估计消磨了许多玩家的耐心吧？

猫太

本作在系统方面增加了很多要素，单挑、SLG战及普通的RPG战都在遵循系列继承要素的基础上进行一些变化，让战斗变得更加有趣。不过视角问题及在迷宫中没有地图的设定让人有些吃不消，找不到出路在游戏后期的几个迷宫里比较明显。值得一提的是由鸟山雄司制作的音乐与游戏配合得天衣无缝。

D·S

本作的剧情可谓系列最高，情节超长，且故事非常紧凑，众多位人物性格的塑造依然很成功。重新复活的6人组队系统和后期战略战的大幅度强化，都让玩家看到了制作小组的诚意。但是在画面的表达上依旧欠缺细腻，在游戏中根本看不清人脸，另外游戏频繁的读盘和偏高的遇敌率也使得流畅度大减。

■DVD-ROM ■Konami ■幻想水浒传V ■RPG ■2006年2月23日 ■1人 ■无对应周边 ■135KB

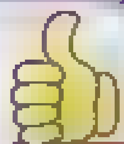
索尼克滑板



24

速度冲击力

阿迪



本作是一款与众不同的RAC游戏，其独特的空气系统使得本作在玩法、策略性的层面有所进步。在竞速的过程中穿插花式表演是个不错的主意，它能够调节玩家的情绪、注意力和游戏的节奏。AI的能力也有不错的表现，单机的难度有保证。美中不足的一点就是，有时速度实在太快了，导致画面有点乱。

猫太



作为索尼克15周年的第一作，游戏的素质确实让人满意。把以往奔跑的形式一改成为滑板竞速，这个大胆的改变不但不失系列应有的速度感，而且在玩法上也能勾起老玩家的新鲜感。利用比赛结束后的金钱购买新滑板并非新鲜，但使用三种不同类型的角色在赛道上各施其技以赢得冠军却让人回味无穷。

阿修罗

游戏的操作本身不太复杂，但是想要上手并熟练掌握各种技巧却要花上不短的时间。而最令人感到遗憾的就是，游戏只提供了一段不算太长的教程影像，并没有制作真正的教学模式。从游戏可玩性上来看，Sonicteam终于舍弃了“战斗”的概念，重新回到了系列追求速度感的方向上来，这是值得庆幸的。

■DVD-ROM ■SEGA ■Sonic Riders ■RAC ■2006年2月21日 ■1～4人 ■无对应周边 ■24KB以上

机动战士高达 宇宙世纪群英会



24

机体丰富度

阿修罗

总体来看，本作制作得还是比较用心的。收录了大量U.C.系机体不说，各个时代机体之间的性能差异表现得也不错。三大模式各有特色，收集要素也很丰富，作为一款游戏的可玩性相当足。比较令人感到遗憾的是，进入战场前的读盘时间较长，而且地面战和宇宙战之间的差异表现得不太好。

十六夜

别的先不说，单就收录了U.C.系数量庞大的MS这一点就值得所有FANS感泣！游戏贯穿了几乎整个U.C.正史，不过没能让“V”登场确实是一大遗憾。游戏中驾驶机体战斗的手感不错，而且机体在运动以及攻击时的差异以及特点都制做得非常到位，让人能够很快全身心投入进去。

D·S

相对于之前的一些《高达》游戏来说，本作的手感有些“飘”，机体的厚重感表现得不够到位。从画面效果上来看，机体上虽然增加了不少细节贴图，但是光泽效果的处理却显得有些突兀。游戏中有不少重新制作过的精美CG，但是也有很多剧情交待只用简单的静止图片来表示，比较遗憾。

■DVD-ROM ■Bandai ■机动战士 [illegible] Climax U.C. ■ACT ■2006年[illegible]月[illegible]日 ■1～2人 ■[illegible]

霸天开拓史II



24

画面华丽度

邪魔天使

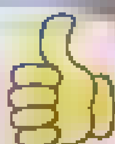
系统方面和前作并没有太大的差别，有前作经验的玩家应该能够轻松上手。不过这一次系统相关的解说比较少，新玩家可能会觉得比较复杂。剧情方面由于属于前传，所以和前作有一定联系却又不会让新玩家觉得莫名其妙，而其沉重的故事也很容易感染所有玩家。缺点是人物设计不如前作出色。

阿修罗

现在已经很少见到卡片战斗的RPG了，前作最成功的地方就是设计了一个简单却又相当严谨的卡片系统，虽然随机性比普通RPG大，但成就感却要高于以往的卡片战斗RPG。本作对于该系统的改动不大，新加入了“Relay Combo”的概念，让同伴之间的连携攻击成为了可能实现的行动。

D·S

即使没有亲自玩过前作，那色彩绚丽的画面以及动听的音乐也能够给人留下极其深刻的印象，而这两大特色都被本作继承了下来。虽然这个游戏只能一个人玩，但是游戏自身的卡片收集以及合成系统就已经相当完善了，很能勾起玩家的收集欲望。喜欢RPG和卡片游戏的玩家绝对不应该错过本作！



■DVD-ROM ■Nintendo ■[illegible] ■RPG ■2006年2月23日 ■1人 ■无对应周边

天下人



23

声优豪华度

纱迦

如今少见的大成本制作战略游戏，难度出人意料的不低。游戏以即时战略的方式进行，不少关都有特定的打法，到后期尤其明显。游戏中登场的兵种较多，还引入了升级转职设定。但可选择的势力只有5个，对应5个不同的难度，感觉有些偏少。狮子猿的人设相当有特色，喜不喜欢就因人而异了。

阿修罗

精美的CG、华丽的声优阵容、细致的界面以及丰富的图鉴都让玩家感到这是一款制作精良的大作。本作的系统十分特别，介于RTS与S·RPG之间，颇值得玩味。兵种、阵型以及武将特技等要素的引入使得游戏中的战斗看上去相当华丽。惟一比较遗憾的地方就是剧情演武的时候画面跳帧拖慢的现象。

邪魔天使

本作最有意思的地方就是角色的声优大都配过《高达》的主要角色，所以让人有“高达混战”的错觉。游戏很注重战略性，而且也有RPG的要素，玩家不能靠单打独斗而需要制定好战略才能顺利地战斗，非常考验玩家的头脑。虽然游戏是即时战斗，但操作并不复杂。不过游戏供选择的主角少了点。

■DVD-ROM ■SEGA ■天下人 ■SLG ■2006年3月2日 ■1人 ■无对应周边 ■196KB

任侠传 渡世人一代记/Genki/A·AVG/PS2	18
流行音乐12/Konami/MUG/PS2	22

魔界战记2





23

 猫太

继承初代基本系统再集结近几年外传作品的优秀系统后，本作的系统变得相当出色。精简的画面却显得战斗中技能的特效更华丽夸张，地形陷阱与投掷的活用令战斗的战略性大幅度提高。而新增的暗黑议会更在恶搞的同时增加了不少难度。不过最欣赏的还是那无穷无尽的隐藏要素。

 十六夜

夸张的剧情、恶搞的对话、变态的战斗——日本一的《魔界战记2》不愧是史上最凶战略游戏。作为续作，游戏不仅继承了前作众多特色，而且还着重强化了如地型高度差等战略要素。新增加的“技能传承”让培养新角色变得更加有趣。除此之外，议会、前科等系统把游戏的恶搞精神发挥得更为彻底！

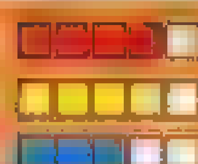
 阿修罗

本作再次证明了日本一并不是一个灵光一现的二流公司，一如既往的恶搞剧情以及大量夸张而且独特的系统让本作依然拥有很高的游戏性。游戏中似乎丝毫没有起色的“朴素画面”让人不得不怀疑制作人员在研究系统方面进化的同时，根本没有考虑过如何让玩家的眼球能够得到更大程度的满足。

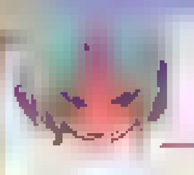
■DVD-ROM ■日本一Software ■魔界战记……■RPG ■2006年……■……

恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团





22

 阿修罗

游戏的画面以及音乐都很有风格，很好地表现出了“大正二十年”东京应有的那种冰冷诡异的氛围。可惜的是游戏的系统变化太大，新老玩家大概都比较难以接受这种新的却又不够成熟的游戏方式。利用仲魔的能力与人交流的系统还算比较有趣，经常可以看到一些恶搞的台词。

 邪魔天使

战斗中加入动作要素是本作最大的特点，但是战略性的不足导致战斗有些单调，战斗场景过小，动作也比较少，而打击感不强也让战斗大打折扣。但是游戏中的解谜却做得相当有趣，利用仲魔的特殊能力收集情报让探索变得非常有趣。游戏的难度不高，上手也比较快，适合各种玩家。

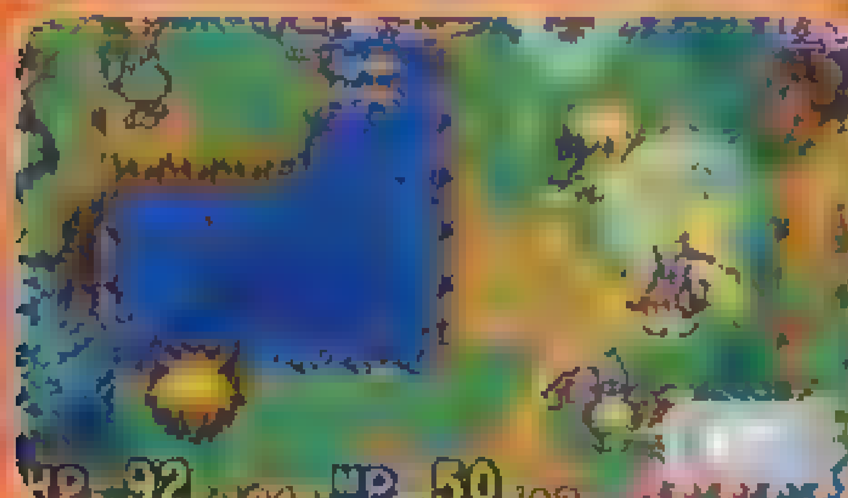
 多边形

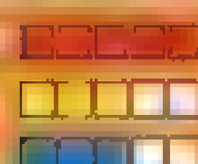
简要地说，这个游戏不好玩！Atlus复活《恶魔召唤师》这一品牌的举动的确让人称道，但是彻底改变游戏系统的做法却不甚讨好。游戏的战斗部分引入大量动作要素，但是操作手感却做得不太好，加上战斗场地极其狭小，给人一种非常“小气”的感觉，那种神秘的氛围也因此荡然无存。

系统变化度

■DVD-ROM ■Atlus ■……对超力兵团 ■RPG ■2006年……■……

圣剑传说DS 玛娜之子





22

 阿修罗

作为一款A·RPG游戏，本作还是达到了中等以上水准的。然而我们不禁要发问：这个游戏真的是《圣剑传说》的系列作品吗？当然，我们看到了熟悉的画面风格，看到了熟悉的角色以及系列传承的关键词，但是游戏本身却变成“迷宫大串烧”。单调而缺乏变化的流程让玩家很难在后期保持足够的动力。

 邪魔天使

游戏在画面上保持了系列色彩艳丽、细致的特点，充满了童话的味道。而在手感方面本作是值得称道的，打击感也很足，加入的特殊技、必杀技系统也很有意思。不过本作在剧情方面还是显得有些薄弱，要想超过SFC上的几作还需要一定的努力。另外，迷宫中不能随时更换装备不是很爽。

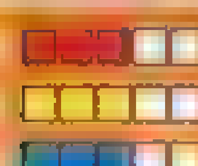
 猫太

让玩家们期待已久的本作果然拥有大作的风范，光是片头那段精美的动画就显示其与众不同的实力。游戏的系统基本上继承了系列的传统，可以从4名角色中选择一名作为主人公，不过可惜4名角色之间的剧情互动太少，玩家很难通过游戏了解到他们的故事。联机时不能互换道具的设计不好。

■卡片 ■Square Enix ■圣剑传说DS Children of Mana ■……RPG ■2006年……■……

铸蔷薇

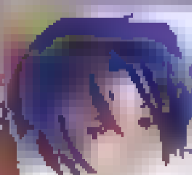




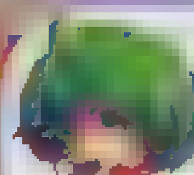
18

 胜负师

事实上，我一直认为纵版2D射击游戏要在家用机上移植是要花一些心思的，毕竟这是一个相对没落的游戏类型。而这一款拥有个性化的韩式人设的STG的确在这方面有所注重，比如说加入大量原画，又比如比街机模式变化更丰富、更具乐趣的原创模式。只可惜游戏的整体理念还是略显陈旧。

 十六夜

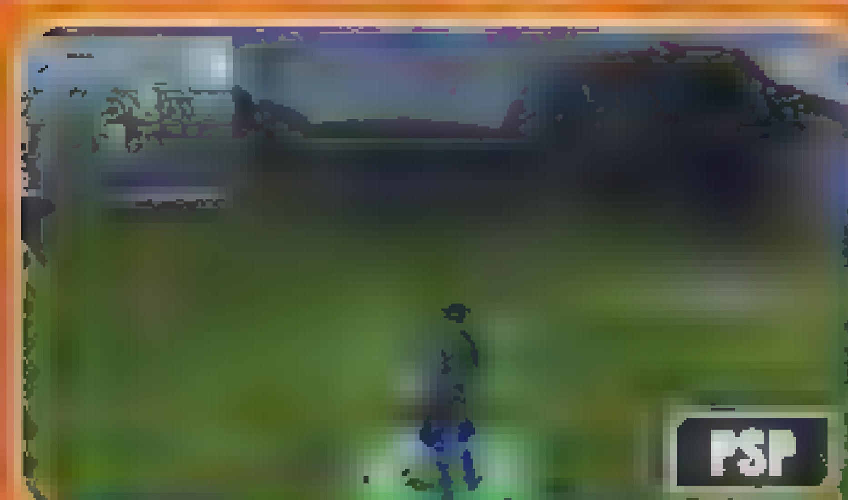
人设非常不错，沿袭了“韩国神作”《真名法典》的风格，而且在游戏中还能选用MM的美图作为壁纸，足以满足某些玩家的“个性”要求。游戏共分六关，每关的BGM都非常好听，在同类STG中堪称优秀。不过，游戏的“绚丽”画面实在有些让人眼晕，而且流程过于单一，令人乏味。

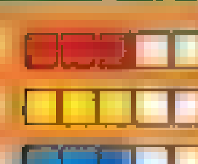
 D·S

眼花缭乱——这是本作的最大特点。看得出Taito制作此款游戏时费了不少心思，然而也正是这些耀目的细节特效给玩家们带来了不少麻烦，在敌机爆炸后产生的浓郁烟雾里，你甚至无法看清迎面飞来的是子弹还是道具……此外，身为飞行射击游戏居然只能选用一架飞机也未免太单调了。

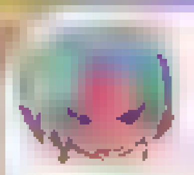
■DVD-ROM ■Taito ■……STG ■2006……■……

剑舞者 千年之约定





18

 阿修罗

这个游戏有一个很古怪的系统就是和敌人共用一个放必杀技的能量槽，战斗中需要时刻注意必杀技的使用时机，以免被敌人抢先。游戏中的战斗是即时制的，但是战斗的节奏却异常地慢。从逃离战场后很快又会在原地遇敌等细节上可以看出，制作人员对游戏本身的调整还不够到位。

 D·S

恐怕游戏惟一能让人进行下去的动力就是全部为中文了。作为一个传统RPG，本作的系统可以说是毫无新意，单调的融合和收集要素让人觉得很无聊，并且节奏缓慢，极为浪费时间。游戏中地图很广阔，NPC又少，这就显得非常空。剧本属二流，没有什么太过打动人的地方。几位大牌声优的表现也不过不失。

 多边形

游戏最大的毛病就是节奏感把握得不好，地图过大导致玩家的时间过多地消耗在了移动环节上，十分麻烦。游戏可以多人联机的设计似乎比单人游戏部分更加吸引人，毕竟多人联机时能够打出更好的道具这一设定是比较讨巧的。发售前厂商宣传的合成要素在实际的游戏中表现并不突出。

■UMD ■SCE ■剑舞者 千年之约定 ■RPG ■2006年……■……

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

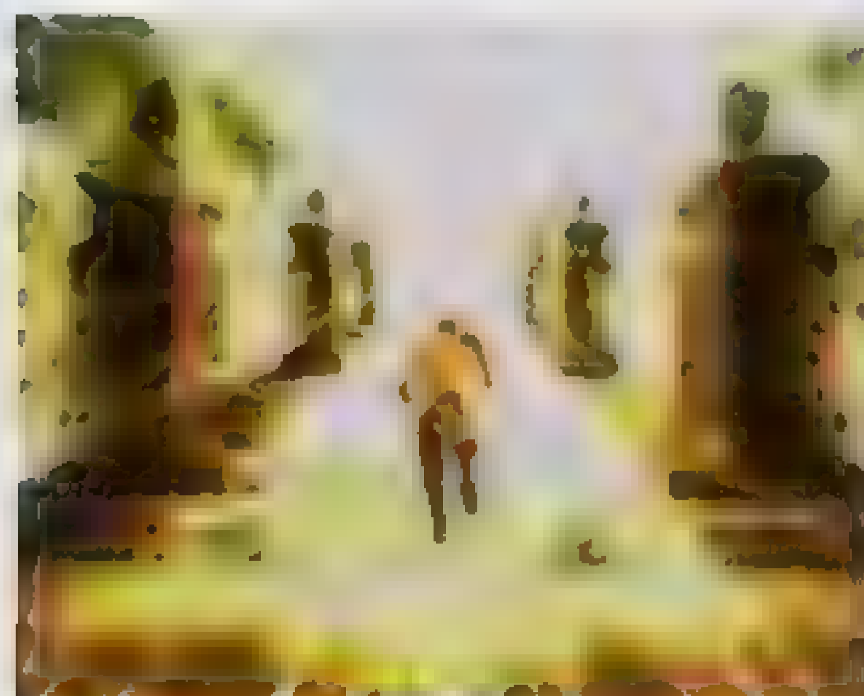
25

波斯王子 王者无双

文 阿迪　◆游戏时间：30小时以上

游戏是一门艺术，但它距离艺术的道路还很遥远

PS2、Xbox、NGC/DVD-ROM/Ubisoft/ACT/2005年12月1日/112KB以上/1人/美版/49.99美元





常常有人会问我，游戏究竟是什么。有人会回答，游戏就像一幅美丽的画卷。有人会回答，游戏就像一本感人的小说。有人会回答，游戏就像一首悦耳的歌曲。有人会回答，游戏就像一出精彩的电影。而我会回答，游戏其实是一门艺术。艺术的展现形式是多种多样的，它通常包括文学、绘画、雕塑、舞蹈、音乐、建筑、戏剧和电影。而在承认游戏是一门艺术之前，我们必须认清它的本质之一——娱乐性。游戏能够替这个社会创造经济价值，因为普罗大众的生活需要娱乐。但如果仅仅认为游戏就只是一种娱乐的话，那恰恰是忽视了它作为艺术所能引发的人们内心的情感、思考等等，它们是来自心灵深处的情愫。人类是感情丰富的动物，我们乐于欣赏美好的事物，同时我们也敢于痛斥丑陋的事物。在这一过程中，游戏作为一种艺术形式的载体，它能够为人们创造一个思想的空间，无论你是凭空幻想，亦或是直面真实。很难用简单的两分法去分析游戏，因为它是许多内心情感、思想观点、道德标准的兼容体。就像是一个很大很大的玻璃瓶，里面有各种各样成分的液体，但究竟喝下去后是什么滋味，只有你自己才清楚。

塑造一个人物

作为近两年来在家用机平台上获得极大关注的"《波斯王子》系列"，以《时之砂》、《武者之心》、《王者无双》这一部曲为大家娓娓阐述了一个来自波斯民族的古老神秘的故事。波斯王子作为故事的主角，我们伴随他历经了稚嫩、任性的过去、矛盾、痛苦的现在、醒悟、抉择的结局。而随着时光的流逝，波斯王子也从一个稚气未脱的少年，逐渐成长为英武坚毅的青年。塑造一个游戏中的人物，如何能够引起人们的共鸣，最重要的是内与外两方面。随着技术力的提升，育碧的美术设计将波斯王子的外貌配合游戏中的时间推移，以及每一部作品的主题塑造成令人印象深刻，而又符合现实理念的形象。这并不是高大全、真善美这种千人一面的脸谱，而是真正根据游戏人物内心的情感，周遭所处的环境将之具象化，使得波斯王子的形象深入人心。

我们常说"相由心生"，在这里它并不是愚昧的迷信，而是每一个人在内心情感的长期影响下，其外貌所发生的改变。如果一个人整天忧心忡忡、茶饭不思，那么他会变得形容枯槁；如果一个人时常喜笑颜开、乐观豁达，那么他会显得容光焕发。《王者无双》中的波斯王子从一开始携美人还乡的风光体面，经历祖国战乱、内心善恶的煎熬，到最终作出个人抉择、重返光明，我们都伴随着他一起体验这个过程。波斯王子与黑暗王子分别代表来自于内心的善恶两方，不断地在过程中制造人物性格上的矛盾冲突。无数的细节描写，包括台词对话、肢体语言、行事风格，无一不让波斯王子的形象显得真实丰满。一个人的性格并不是简简单单、寥寥几笔就能够向其他人描述清楚的，它需要许多的细节来衬托反映，这并不是简单枯燥的陈述，而是以结构完整、引人入胜的叙事方式来让我们慢慢去了解波斯王子的性格，并且投入于其中伴随着他一起成长。

写好一句台词

语言，是表达人物观点、体现内心情感的一种工具。如何让一个游戏人物的形象深入人心，他所说的每一句台词是否能够鲜明地体现出他的观点，是否能够带给人们思考的空间和反复咀嚼回味，这是非常重要的一点。一句经典的台词，往往胜过喋喋不休的长篇大论。通过游戏人物的语言去表达制作者的思想观点，去与人们一起讨论人类自身的内心精神世界，这在许多欧美角色扮演游戏中都是一种重要的表现特征，比如1999年在PC平台上由黑岛工作室出品，克里斯·阿瓦隆担任制作人的《异域镇魂曲》(Planescape：Torment)，亦或是2004年由Microsoft Game Studios Japan在Xbox平台上推出的《幻影沙尘》(Phantom Dust)。它们其中的许多富有哲理与文学性的台词已经超越了仅仅几十小时的游戏时间所能够承载的范畴，甚至将影响人们在很长一段时期内的思想认识。波斯王子在《王者无双》的结局时，说了那么一番话：

"世人都以为，时间就像一条平静流过的大河　永远只向着天的彼端奔流不息。但我可以告诉你　我曾见过时间的真面目，其实他们都错了。时间就像在狂风暴雨中的汪洋大海。或许，你想知道我会是谁　请跟我来，我会告诉你一个故事　一个你从来听说过的故事……'

仔细玩过"《波斯王子》系列"的玩家应该能够明白，这是一种首尾呼应的叙事手法，就像我们在小学语文课本中所学到的写作方法一样。通过写好每一句台词，再配合适当的写作手法，最后在电子游戏中得以展现，带给人们心灵深处的共鸣和感触。而在此之前，讨论人性问题的方式均是以文学、绘画、音乐、电影等艺术表现形式来呈现。波斯王子与我们一起分享了他的人生经历，探讨了时间与人性的问题，留下了这句令人久久回味的台词。写好台词，哪怕仅仅是那么一句，对于现在的游戏来说，这已经足够了。

游戏是一门艺术

面对现在市面上越来越多流于表面形式的游戏，作为娱乐的成分已经远远超过了其中的艺术含量。这不得不使我又联想到，在这个现代社会中，游戏首先作为一种娱乐产业存在，它有责任且必须为市场经济创造其应有的价值。那么它才能够得以生存延续下去，让更多的人知道它，即使这只是它的其中的一面。人生就是这样的，任何事任何人每时每刻都得面对许多两难的处境与选择。但我始终相信一点，艺术并不存在什么世俗与高雅，这都是人为划分的归类，真正能够带给人们心灵深处的感触、脑海之中的思考的任何形式，都可以称之为艺术。游戏是一门艺术，但它距离艺术的道路还很遥远，它需要我们从塑造一个人物，写好一句台词这样的细节认真做起。



文 / [illegible]



索尼克滑板	SEGA	RAC
多机种		美版

从GEN到PS2，从1991到2006，整整15年过去了。我们的蓝色英雄依然健步如飞、不知疲倦地奔跑。岁月在他的脚步旁飞逝而过，风声伴随着我们的童年与他一起风驰电掣。迎接挑战是我们永远的方向，用你的双脚去追逐自己的人生。在这旅途中你会遇到许多困难与挫折，在你心灰意冷的时候请不要放弃希望，途经的驿站并非你所求。不要停下你的脚步，即使你认为已经到达了终点，但其实人生并没有终点。这只蓝色的小刺猬就是一种标志、一种精神！他代表了我们对美好事物积极进取、永不停歇的追求。人类之所以奔跑，是因为我们从来没有放弃过希望。就像鸟儿的翅膀一样，我们从未放弃过飞翔的梦想，结果人类做到了。I believe I can fly.对于梦想与希望的渴求转化为无穷的动力，使我们能够自由奔跑。I dream I run.

索尼克，15岁生日快乐。

滑翔的索尼克，空气是我的新跑道！

滑板指南



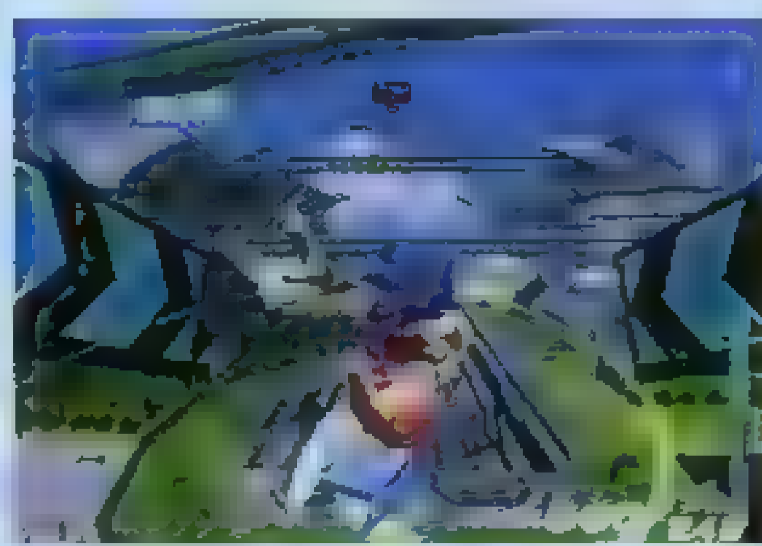
音速漂移

一部《头文字D》让“漂移”这个词红遍了大江南北。究竟漂移吸引人的魔力在哪里？就让索尼克告诉你答案吧。在本作进入180度的“U形弯”或普通的“90度弯”前，按下R1＋左摇杆就能让角色以极速入弯，然后再次爆发更高的速度出弯。个中的好处大家肯定都知道啦，别人减速你不减速，出弯后面对一条大直道的竞逐肯定把对手甩到九霄云外去了。在音速漂移的过程中，如果角色没有碰上任何障碍物的话，系统会以完美漂移的名义为你加上10个金环。



极限弹跳

在许多比赛场地里，把握何时弹跳的时机实际上就是胜负的关键之一。只要你能熟练运用超级弹跳，就有很大的可能性上演最后时刻翻盘的好戏。那么何谓超级弹跳呢？当角色即将移动到跳板或斜坡边沿时，按下×键不要松手，当真正来到边沿千钧一发之际再松手。只见角色会以比平时高数倍的速度闪电般地跃起，紧接着等待着你的就是处于高空中的近道了。除了用于抄近道外，超级弹跳也可以用于延长角色的滞空时间，这样就可以做出更漂亮的花式，获得更高的评价。



动感花式

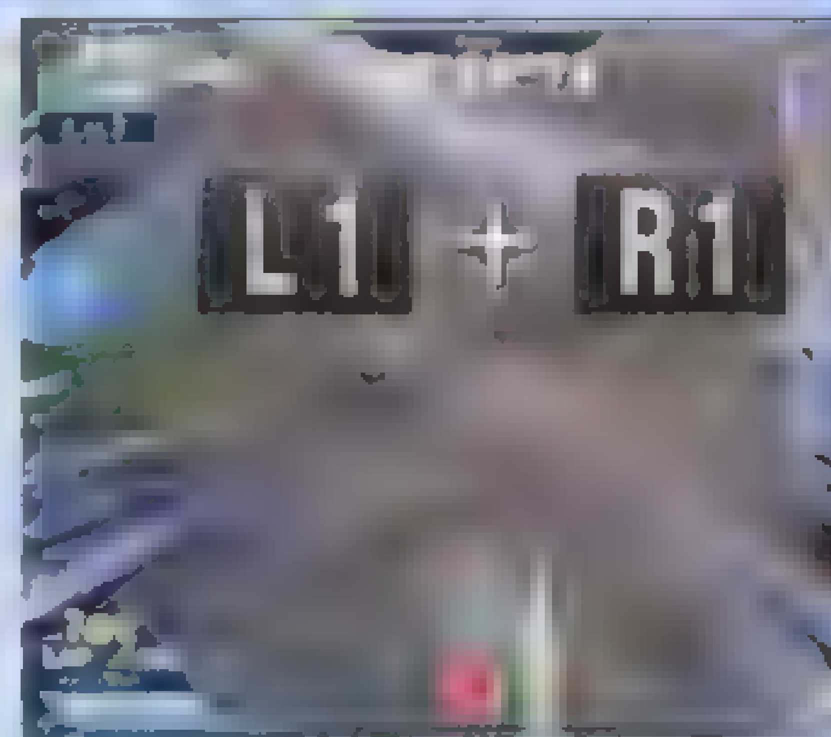
当索尼克跃至半空时，转动左、右摇杆就可以表演动感花式动作。左摇杆对应左右旋转，右摇杆则是上下旋转。适当组合的话，可以做出令人眼花缭乱的花式动作。根据本作的评价系统来看，一般情况下角色在空中能够完成3周完整的旋转动作就可以获得SS级的最高评价。就像在花样滑冰里的“N周跳”一样，玩家的动作一定要有始有终，并且必须得保证角色以安全完美的姿势着陆。和体操打分一样，做完花式落地时如果有任何偏差的话，也是会被扣评价的哦。



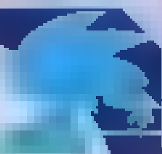


攻击对手

在这类以ACG人物为主题的RAC游戏中，利用各种各样的丰富手段来阻碍对手也是玩家对战中的一大乐趣。比如《陆行鸟赛车》、《马里奥赛车》等等都是很好的例子，不过它们均是以获取道具的形式来增加自身攻击对手的次数和威力，本作与它们截然不同。当玩家发现屏幕底部的标尺处出现红色光圈的对手头像时，这就是对手即将靠近玩家的信号。此时我们应该立即按下L1键+R1键，角色会根据自身的能力和状态使出特色各异的攻击。除了攻击身后的对手外，按□或○键也可以用半自动锁定的喷射来攻击前面的对手。如果在比赛中获得提升状态的道具，攻击对手的形式与威力也会相应提升。







系统分析

System Analysis

在系统上，本作与系列之前的竞速作品有很大的区别，它是系列史上一款很特别的竞速游戏。这首先取决于本作的新系统——空气系统，以及在起跑、角色类型等方面的革新。空气系统为本作的玩法带来了很多变化，在强调速度感的同时，也为游戏的过程增添了少许策略性。这就让本作的重复游戏性和研究价值有所提升，并不是让索尼克从头跑到尾累个半死的传统形式。

空气系统

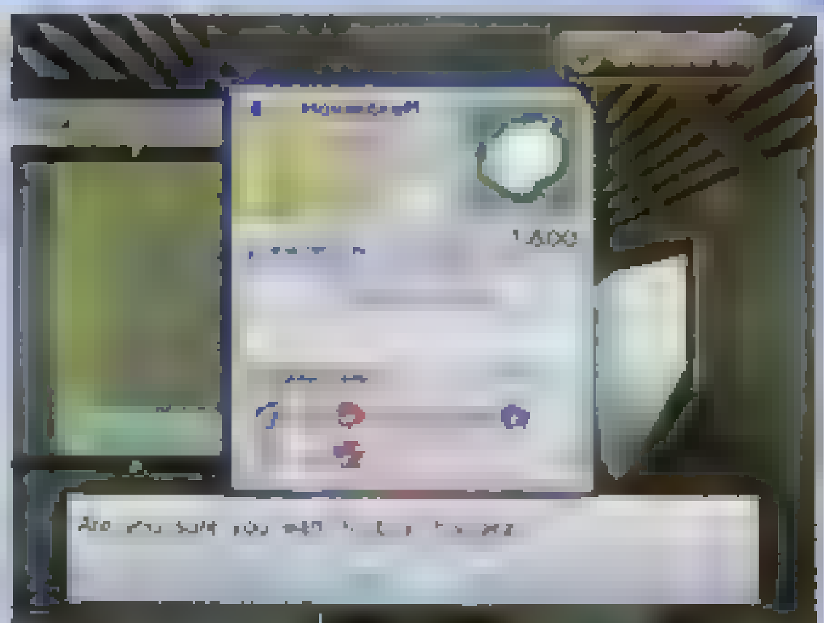


在游戏的过程中，你一定会注意到画面右下角有一个呈长条形的槽，这就是空气槽。注意操作部分所谈到的音速漂移、攻击对手和喷射，它们都需要消耗一定量的空气才能使用。除此之外，当角色处于滑行状态时，空气槽也会徐徐削减。当空气槽不幸被清空时，玩家就不能使用滑板了，这时只好自力更生开自己的"11路公共汽车"啦。

如果只有消耗没有补给，那肯定是不可能的。利用漂亮的花式和赛道中的加油站都可以对空气槽进行补给。不过两者相比，花式显然更有效率。因为，在加油站中进行补给的话，角色会有几秒钟暂时无法行动。联系到一级方程式的比赛，何时进站加油看来也是一门很重要的策略。而做花式则无须那么多的考虑，除了利用一般的斜坡弹跳滞空外，只要角色碰到了空气跑道两侧的红色箭头，也可以在极速中玩出很酷的花式动作。

综上所述，空气系统利用空气槽的能量控制为本作的竞速增加了策略性，同时也以空气跑道这样的形式强调了本作的速度感。所以，要想在本作中成为滑板之王，你一定得好好掌握这个空气系统。

滑板能力



在上一期(总第147期3月B)的前线狙击中，猫太已经向大家介绍了角色能力的三种类型，它们分别是：速度型(Speed)、飞行型(Flight)和力量型(Power)。这次就让我们一起来了解一下本作的主角——滑板。本作的数值系统为每一块滑板都划分出了4项基础能力，它们分别是：冲刺力(Dash)：★的数量越多代表加速到极速所需的时间越短；极速(Limit)：该滑板的极限速度；强度(Power)：强度越高，对障碍物和对手的抗击打能力就越高；回转力(Cornering)：数值越高，在过弯或旋转时的稳定性就越强。一般情况下，该项能力的★数量要达到4颗才算不错，低于4颗的作用相对来说不够明显。在商店(Shop)里可以找巧儿(Chao)购买滑板，每一块滑板根据能力的高低，其价格也不尽相同。除了游戏开始阶段可以购买的数块滑板外，随着游戏进程的深入还可在商店内购买隐藏滑板。

超级回转

在每一条赛道里都有一处超级回转的地形，在这种地形里你无须拼命奔跑，但是得拼命搓摇杆……在超级回转中，如果你搓摇杆的速度够快的话，是能够回复一部分空气槽的。所以在进入超级回转地形前，不妨使用一下喷射，反正可以在该地形中回复。搓摇杆的速度左右着角色通过该地形的速度，如果你搓得不够快的话，很容易就会被对手后来居上排到你的前面。这里推荐一种高效率的方法，以一手把持手柄，再将另一只手的手掌平覆在两个摇杆上方，然后以顺时针的方向快速转动手掌即可。



赢在起跑



有一个好的开始，就意味着你已经摸到了奖杯的一半。起跑对于田径来说是一门非常重要的学问，在本作中的地位也是如此。如果你能够在起跑中做到快人一步，就能够以冲刺状态乘上滑板，在一开始就将对手甩开。对于起跑的评价分为三种，从低到高依次为：Good、Excellent、Unbelievable。要做到最高评价就必须在记时器显示为0.00秒的同时踏出起跑线。虽然听起来很难，但实际做起来还是比较简单的。起跑的预备时间有5秒，首先多试几次算好不同的角色在2或3秒内的移动距离，然后再往后退适当的距离就能够保证每次都是完美的起跑。因为角色在起跑前的速度每次都是一样的，这就变成了一个简单的四则运算问题。

赛道评论

在游戏的初始阶段共有5条赛道供玩家选择，它们分别是：金属之城(Metal City)、飞流峡谷(Splash Canyon)、蛋头工厂(Egg Factory)、丛林洞窟(Green Caves)、沙漠遗迹(Sand Ruins)。开启巴比伦故事模式后，还可以进入巴比伦花园的赛道(Babylon Garden)。获得英雄杯和巴比伦杯的金牌后，更可以开启两个隐藏赛道，它们分别是：世嘉嘉年华(SEGA Carnival)、世嘉幻想(SEGA Illusion)。前五个普通赛道主要是考验玩家的基本操作能力，比如极限弹跳的把握时机、在空气跑道上的平衡感、如何抓住机会阻碍对手等等。只要熟练掌握了之前操作和系统部分的技巧后，通过故事模式对于广大玩家来说不费吹灰之力。

而后两个隐藏赛道中，巴比伦花园属于弯道非常多的那一类赛道，而且频繁的方向切换会很容易使玩家失去方向感。在赛道中，音速漂移是一项非常重要的技巧，注意要先从内线切入弯道。或者你能够将角色长时间保持在空气跑道上，这样也可以免去弯道的危险。最后的世嘉嘉年华可谓是一条大杂烩式的赛道，各种世嘉代表之作的主题都会以近道的形式出现在赛道中。比如离起点不远处属于飞行型角色的《Nights》近道，亦或者是离终点不远处的《疯狂出租车》，后者可是扭转局势排名的关键啊！



▲看到这经典的出租车和司机，相信不少玩家都大有怀旧之感吧！



隐藏要素

相信各位玩家都早已发现本作中可以选用的角色和取得的滑板都远远不只是初始状态下的数量。除了上述内容中提到的隐藏赛道之外，本作还有丰富的隐藏要素供大家挖掘。虽然其中的一部分都属于重复机械劳动，但是只要玩家将故事完整通关一次后，相信就能够收集到大部分的隐藏要素了。具体内容如下：

《索尼克滑板》隐藏要素一览

追加剧情	获得方法
巴比伦模式	英雄模式通关

隐藏角色	获得方法
AiAi	完成杰特、韦伯、斯托姆的全部任务挑战
梦精灵	同上
乌拉拉	同上
克利姆	英雄模式通关
罗姬	英雄模式通关
阴影	英雄模式通关
蛋头博士	巴比伦模式通关

隐藏赛道	获得方法
巴比伦花园	巴比伦模式通关
世嘉嘉年华	赢取英雄杯的金牌
世嘉幻想	赢取巴比伦杯的金牌

隐藏滑板	获得方法
Hang-On	完成杰特、韦伯、斯托姆的全部任务挑战
Opa Opa	完成杰特、韦伯、斯托姆的全部任务挑战
Super Hang-On	完成杰特、韦伯、斯托姆的全部任务挑战
The Crazy	完成杰特、韦伯、斯托姆的全部任务挑战
Blue Star II	英雄模式通关
Darkness	英雄模式通关
Skate Type	英雄模式通关
Bike type	巴比伦模式通关
Egg-Rider	巴比伦模式通关
Magic Carpet	巴比伦模式通关

乱数选人 在角色选择画面按下R1就可以进行乱数选择，与朋友对战时何不妨一试

意识流格斗的极致

——《罪恶装备》系列综述

文 游工研 DieGame
编 十六夜

风格鲜明 开山立派

自《街霸》创立2D格斗游戏的标准以来，形形色色的作品层出不穷，有的能历久弥新自成一派传承下来，而有的仅仅只能昙花一现。“《罪恶装备》系列”游戏自2000年登陆街机以来已走过了5个年头，与众多拥有10年以上历史的系列相比，只能算是后生，但却能以较短的时间在强手如林的街机业界站稳脚跟，并在玩家心目中留下深刻印象，与其鲜明的风格和集各家所长的游戏系统有着密不可分的关系。

首先在系统方面，普通技连续“GC”可以在CAPCOM的“《恶魔战士》系列”、SNK的“《月华》系列”里面看到类似的连击方式，而“《GG》系列”除了在地面上可以按照一定的按键顺序来形成连击外，在空中也可以进行“GC”，特有的跳跃取消“JC”更可以在“GC”过程中跳起，由地面进攻转到空中压制，这一设定大大增加了游戏者操作的自由度。在移动上，“《GG》系列”采用了在《KOF》和《侍魂》中广泛采用的→→前冲、←←后跳的移动系统，不同的是《GG》还拥有空中DASH和在前冲上设置了加速度，即角色初期奔跑的速度并不快，但前冲一段时间后便会大大提升前冲的速度，同时前冲加速后跳跃能达到更远的距离和更快的移动速度，停止或越过对手后回头时，操作者能清晰地感受到惯性的存在。当然这一切并不是为了使游戏“更真实”，而是相比其他游戏恒定的奔跑和跳跃感觉，通过这种细腻的设定提供玩家一种新的速度体验。同时，一些角色还采取了不同于常规的移动设定，比如I-no的前冲就与“《恶魔战士》系列”中的莫尼卡如出一辙是向斜前方向飞起，Slayer、Johnny则没有DASH只有向前短距离的STEP，力量型角色Potemkin干脆没有前Dash也没有空中Dash，另有少数速度型角色有空中二次DASH或三段跳等特殊能力，使角色间的差异更加明显。除此之外，各角色独有的特殊辅助系统也是十分吸引人的，其差异之大，几乎已经到了“一人一系统”的地步，没有雷同。玩家可以通过这些元素来选择适合自己的角色，这些分支既丰富了游戏的系统，也使游戏的各个角色更富有个性，同时加大了玩家掌握多个角色的难度，从某种角度来说延长了游戏的寿命。

在操作上，“《GG》系列”也是一款自由度颇高的游戏，首先必杀技的指令都比较常规，蓄力系必杀技的蓄力时间也设定得比较短，初学者也能很简单地用出必杀技，其原因之一在游戏中设置必杀技指令的方式，当摇杆指令完成后到按下按键之间的“必杀技犹豫时间”较长，并且在“犹豫时间”内即使输入其他不相关指令，也能准确无误地使出必杀技，这就给很多招数的技巧性运用和指令融合等创造了可能，如在空中使用的必杀技可以在地面上先输入指令然后跳起再按键，形成低空技等等，拥有其他2D格斗游戏基础的玩家，相信可以很轻松地掌握“《GG》系列”的操作方式。

在游戏的感观上，“《GG》系列”给人的第一印象便是华丽，无论从角色的造型、人物点绘、背景、特效和声音，都给人犹如欣赏一部制作精良的动画片的感觉。跳跃附带的云雾升腾效果、Dust追击时的极限空间背景，加上对战双方的角色在画面中来回穿梭缠斗，虽令人眼花缭乱却又显得统一有序。在画面上，抛开审美取向的不同，“《GG》系列”与现行的主流2D格斗游戏最大的区别可能就在人物点绘的细致程度上。很明显“《GG》系列”游戏的角色没有其他游戏那样严重的“马赛

"克"感，能更好地融合在精致的背景中。这得益于"《GG》系列"游戏出道较晚，且初次登陆街机便是在SEGA的NAOMI基板上的缘故。基板的强大性能使得设计者的初衷能在游戏制作过程中最大程度地被保留下来，开发成本和时间也相应地大幅提升，这也是目前一直困扰2D格斗游戏业界并导致游戏新作不是难产就是COPY旧作点绘的根本原因。值得一提的是"《GG》系列"游戏在角色的配音上下了一些功夫，每个角色的必杀技，有两套不同的配音，即使同样是念必杀技名的招数，在1P和2P同角色对战时也有不同的抑扬顿挫。虽然这是无关游戏性的设定，但从这样的细微之处可以看出制作者对完美的追求，从一个侧面反映出"《GG》系列"游戏较高的完成度。

归根结底，《GG》是一款格斗游戏。玩家可以从任何一个侧面出发喜欢上"《GG》系列"，最终必然将殊途同归地走到对战上来。研究理论知识，强化实际操作，熟记各种帧数，提高COMBO的精度，格斗游戏无一例外。作为一个对战平台，可能"《GG》系列"游戏还算不上平衡，但是作为一个玩家张扬个性的舞台，也许你能在GG的世界里找到更多的乐趣。



罪恶装备之由来 STORY

或是为了共同的大义目标，或是为了个人的恩恩怨怨，一群身分不同、各怀绝技的角色聚集在这末世的舞台，演绎着一场惊心动魄的神圣战争。剑与魔法，正义与邪恶，"GEAR"与人……又一款充满世纪末情结故事背景的格斗游戏巨著诞生了，欢迎来到古代科技与现代魔法融合的世界，见证历史，或是用自己的手来改变它。

What's GEAR? Guilty Gear

22世纪，能够无限生产能源的"魔法"得到理论化，科学在全世界范围遭到禁止。但是人类内部的争端依然接连不断，在此背景下禁断的生物兵器"GEAR"终于问世。某日，在一向顺从的兵器中出现了1名拥有强大战斗力和坚定意志的"GEAR"，自称"Justice"的它统率着全世界的"GEAR"向人类宣战。为此，人类组成了反GEAR组织"圣骑士团"，揭开了"圣战"的帷幕。经历了数次激战，Justice终于被打入了"次元牢"，失去了中枢的GEAR也相继遭到驱逐……

圣战结束5年后，Justice复活的邪气笼罩了全世界。意识到事态严重的联合国为了选拔"第2次圣骑士团"所需的人才，决定举办武道大会。武道大会的冠军可以获得任何想要的东西，但同时大会也异常残酷：允许囚犯参赛，比赛中可以杀死对手……



Guilty of The human Guilty Gear X

2180年武道大会，最强、最恶的GEAR——Justice终于被消灭了。失去了中枢的GEAR也随之丧失了行动能力，一旦被发现就立即被消灭。人类已经成功度过了这场天灾。

但是，仅仅1年之后，A国发表了1份关于1名特殊的GEAR的情报。

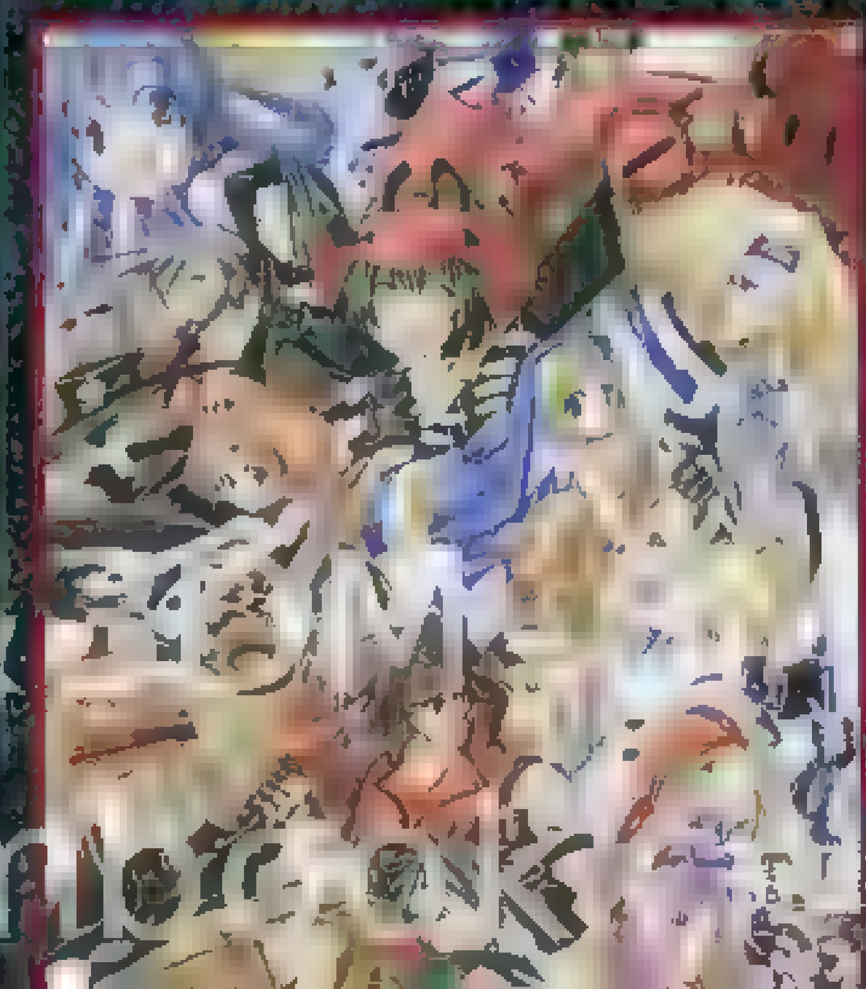
"GEAR本该已经停止了一切生命活动，但是该GEAR的生存程序却在正常运行中。没有发现该GEAR的身体有任何异常或外伤，也没有发现该GEAR故意或由于一时冲动对人类造成伤害。本国曾数次尝试消灭该GEAR，但碍于其强大的战斗能力，未能对其造成任何伤害。另外，参加讨伐该GEAR的队员没有发现任何死伤。现在继续维持对该GEAR的保护观察体制。

GEAR是一种绝对服从主人命令的兵器，同时也是一种生物，在没有接到命令时，它不会行动，也不会有战斗意欲。但是现在所有的GEAR都被Justice删除了记忆，无法接受命令的GEAR将会植物化，不要说自卫本能了，就是食物的自给自足也很难实行。假设GEAR处在正常启动状态的话，它应该会对人类造成伤害。

所以，这个似乎是拥有自己意志的GEAR的情报实在是太奇异了。对人类来说，这种自立型的GEAR不得不让人联想起Justice。同时最近也流传着各国为了军事目的而私自藏有GEAR的传闻。为了守护历经千辛万苦才获得的和平，民间的反GEAR运动发起了一个悬赏。

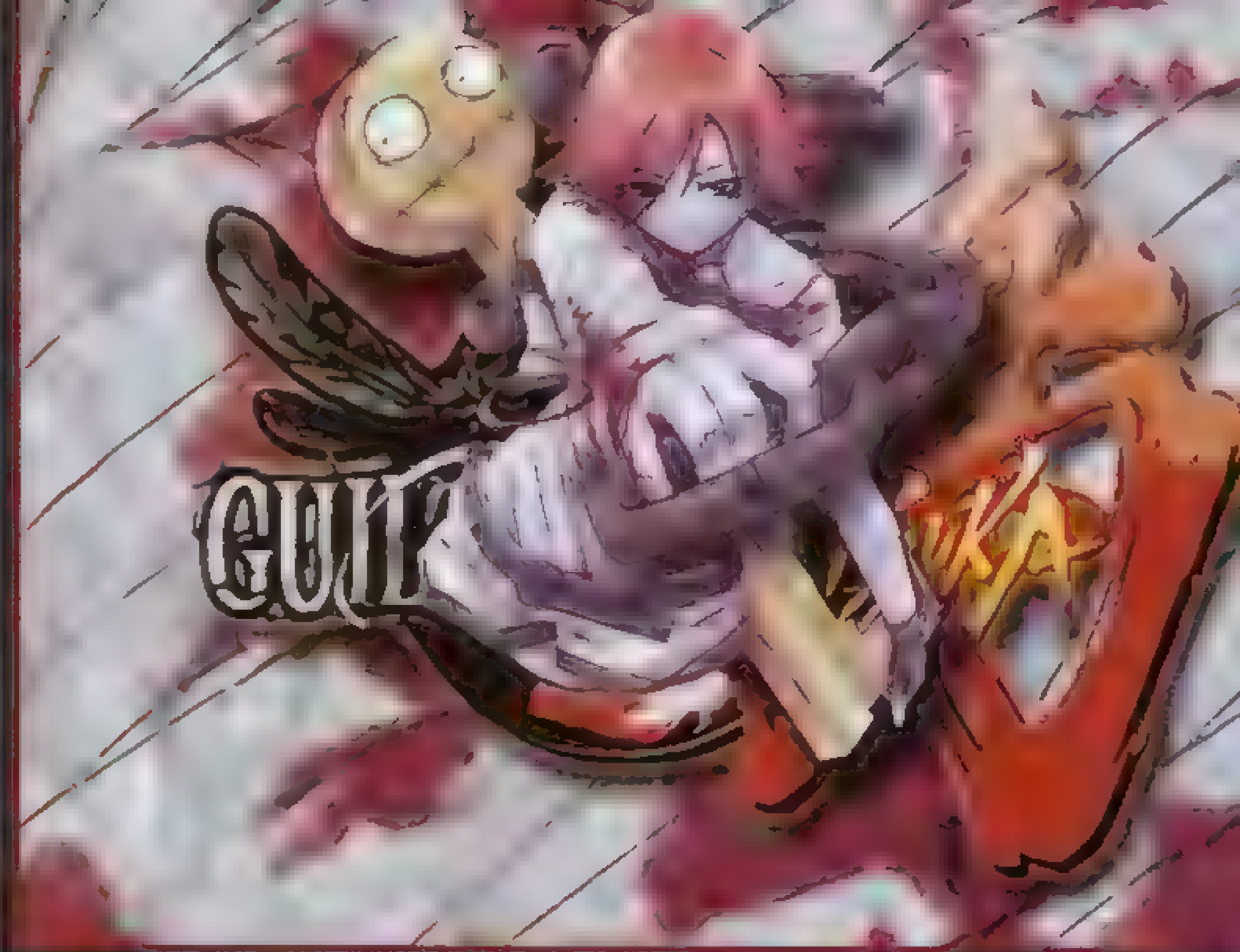
"关于现在A国保护观察体制下的GEAR，奖励消灭该GEAR者500,000世界币"

※GGX以后系列剧情没有大的进展



想象力之间的战斗

言归正传，无论有多么华丽的画面和剧情，终归只是外表。对于游戏的探讨和研究，最后必然将落实到实际的操作中去。系统是构成一款游戏的核心，通过对它的剖析，希望能对《罪恶装备》的初学者带来帮助，更直观地了解这款游戏。



移动篇

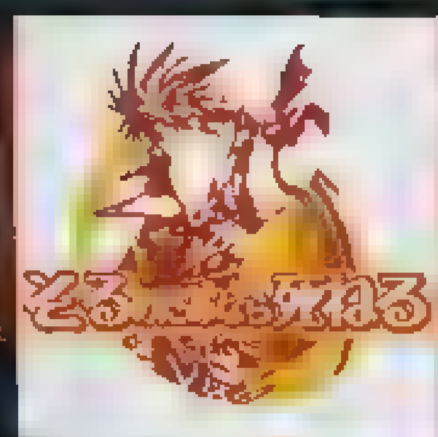
名称	发动方式	备注
Dash(前冲)	→→	・Dash中出招或跳跃会带有惯性(称为Dash惯性) ・Dash中必须启动FD(后述)才能立刻进入防御状态，输入↙或←会首先出现停止动作(破绽) ・Johnny、Slayer、I-no以及通常模式下的A.B.A输入→→不是Dash，Potemkin没有66指令
Back Step(疾退)	←←	・启动时有一定的对打击无敌时间，并为空中判定
HJ(大跳，High Jump) 2段跳	↙↓↘ ↖↑↗ 跳跃中↖↑↗	・大跳中不能2段跳，可以空中Dash ・1次跳跃中只能进行1次2段跳(Chipp可以进行2次)
空中Dash(空中冲刺)	跳跃中→→／←←	・1次跳跃中只能进行1次空中Dash(Millia、Dizzy、极诸刃模式下的A.B.A可以进行2次) ・2段跳后落地前不能空中Dash，同样空中Dash后落地前也不能2段跳(Chipp、Millia、Dizzy、极诸刃模式下的A.B.A例外) ・Potemkin不能空中Dash

《罪恶装备》中地面上的移动(Dash和Back Step)基本和"《KOF》系列"、"《侍魂》系列"差不多。需要注意的是Dash中必须启动FD才能立刻进入防御状态。Dash中若是画面变暗(对方发觉醒必杀技)需要马上发动FD(拉住↙/←并按住除D以外的任意两键)。另外Back Step是《罪恶装备》中的一大防御技巧，启动时能躲过打击技，而且是空中判定，不用担心会被地面投投到。

空战是《罪恶装备》的特色之一。2段跳的主要作用是通过改变跳跃的轨迹来迷惑对手，例如先跳到对手斜上方然后2段跳，对方如果用垂直长判技对空的话就会漏出破绽。同时还可以通过2段跳调整与对手的距离和角度，以充分发挥空中技的威力。各种组合的2段跳再配合空中Dash、故意不2段跳等，可以大大提升空中突入的成功率。而空中Dash能够迅速拉近与对手的距离，但是因为不能改变轨迹，容易被对空命中。在地面上迅速输入↗→或↖←能在跳起后迅速Dash，这称为低空Dash。

进攻篇 1

名称	发动方式	备注
GC	普通技后输入特定的普通技	・必须遵循游戏设定的GC路线，一般是按照"P>K>S>HS>D"的顺序
JC	特定普通技命中(包括被防御)后输入↖↑↗	・只有游戏设定的特定普通技(称为可JC技)才能JC ・空中也有可JC技 ・地面可JC技命中对手后输入HJ可以进行HJC(大跳取消，High Jump Cancel)
Dust	站立D	・Dust命中后按住↖↑↗后操纵的角色会高高飞起，之后可以进行追击
一击必杀准备	同时按下P、K、S、HS	・进入一击必杀准备后能量槽会变成一击必杀槽，这时不能进行任何消耗能量的行动。 ・一击必杀槽会随时间慢慢减少，减至0后所操纵角色的体力槽会开始减少 ・进入一击必杀准备后再次同时按下P、K、S、HS可解除一击必杀准备，但是原有的能量会被扣光
一击必杀技	在一击必杀准备后发动	・一击必杀技多为打击技，但也存在防御不能的投技(May和Zappa) ・Dizzy、Order Sol没有一击必杀技，也不能进行一击必杀准备



新手常见问题：

A：Dust命中后最基本的连续技是"2～3下重攻击>基本空中连续技"，这里的重攻击一般为JS，部分角色可以用JHS或者JD代替。例如Sol可以"Dust>JD>JD>JS>JD>(JC)JS>JD>→↓↘HS"。这段连续技的要点是：①按下Dust以后要马上拉住方向上，这样Dust命中后所操纵角色马上就会飞起；②角色飞起后必须拉住方向上不放，直到基本连续技开始(打出第一下JS)以后才放开；③飞起后最初的几下(JD>JD>JS)需要有节奏地快速输入(在前一招打中对手的瞬间输入下一招)。

A：一击必杀技在实战中的实用性不高，一般要在对手晕厥后才有机会。如果对手晕厥恢复速度快的话，一些一击必杀准备和一击必杀技发生所需时间长的角色也很难成功。值得一提的是Jam的一击必杀准备和一击必杀技发生所需时间都很短，确认对手晕厥后立刻使用的话成功率很高。另外《罪恶装备XX Slash》中的新角色A.B.A在变身槽扣光后倒地时起身会有一段时间处于无防备状态，部分角色可以趁此机会使用一击必杀技。

A：因为《罪恶装备》中有RC和FRC的存在，在很多情况下用RC和FRC的连招的伤害、效率要更高。也有部分角色的连续技会经常用到觉醒必杀技，比如Millia的↓↘→↓↘→S。另外觉醒必杀技打中对手后不会被爆蓝Burst，在对方体力少但是有Burst时很有效。

A：空投时对自身正前方斜上的有效范围最大，其次是正上方，也就是说双方都在空中时高度较低的角色会比较有利。想抓空投的话一般要比对手后起跳，先拉住←防御，等到距离足够近时再按HS。如果不想被对手空投的话可以选择出招将其回避、防御或者2段跳直接避开等方法。

A：《罪恶装备》的能量槽比较特别，除了攻击和防御以外，Dash、往前走等有进攻意欲的积极行动都会使能量增加。反之，Back Step、空中向后Dash等行动会被系统判定为消极，如果消极行动过多能量槽上方会出现Danger字样，再不进行积极行

GC（通常技取消，Gatling Combination）类似于《月华剑士》中的技模式。一般来讲，GC是按照固定顺序发动的(P>K>S>HS>D)，只要掌握好节奏发动成功率非常高，是游戏中最简单的连续技。就拿主角Sol来说，他最基本的GC是"站立K>近S>远S>站立HS"，也可以跳过其中某一部分(只要符合游戏规定的GC路线，基本每个角色都不一样)，例如"站立K>扫脚(↓D)"、"近S>Dust"这样。注意如果招式挥空则不能进行GC。

在实战中，我们需要根据实际情况决定使用哪套GC。例如打中地面的对手可以使用"站立K>近S>扫脚>↓↘→K"，打中空中的对手应该使用"站立K>蹲HS"然后跳起进行追击。如果被对手防住可以"站立K>近S>站立HS>必杀技"维持攻势或者"站立K>近S>Dust"偷袭中段等等。

JC(跳跃取消，Jump Cancel)是《罪恶装备》中构成连续技的重要要素之一。可JC技包括地面技和空中技，例如Sol的站立P、站立K、近S、站立HS、蹲HS、JS、JD都可以JC。需要注意的是空中技后的JC被作为2段跳计算，一般角色在空中只能JC一次(Chipp可以2次)。

《罪恶装备》的空中连续技大都是与JC、HJC相关的，例如Sol的基本对空连续技是"站立K>蹲HS>(JC)JS>(JC)JS>JHS>→↓↘HS"，这段连续技中要用到1次地面JC和一次空中JC。刚接触《罪恶装备》的玩家可能会很不习惯这类连续技，其中的要点是在可以JC的招式(这里是蹲HS和JS)打中对手后立刻同时输入方向9和S，稍加练习应该就能掌握。

Dust(中段技，命中后对手会浮空)是全角色都有的中段技，有点像"《Capcom VS》系列"里的蹲重拳浮空。Dust的发生速度按角色各异，熟悉了动作再加上集中精神的话一般都能反应到，因此要想提高成功率的话需要下一番功夫，例如在不同的GC后使用、夹杂在多择中等，要避免陷入"一套一成不变的GC>Dust"的模式化。



进攻篇 2

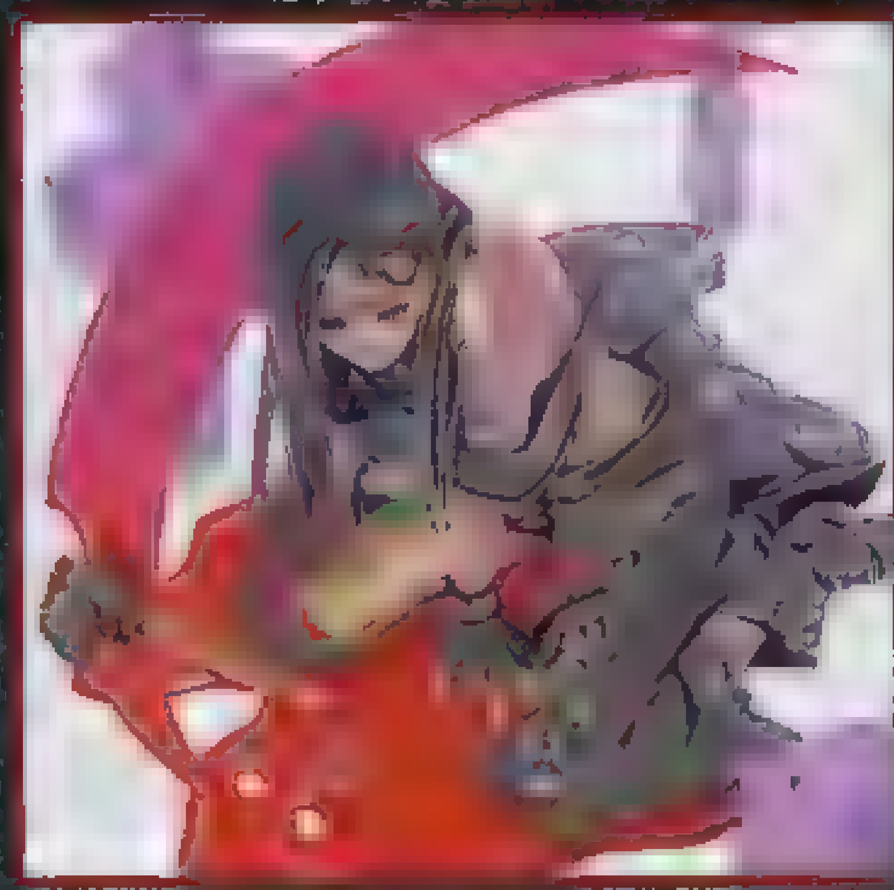
名称	发动方式	备注
RC	招式命中对手后同时输入除D以外的任意3个键	·消耗50%能量 ·招式挥空不能RC ·飞行道具类招式一般不能RC
FRC	特定招式在特定时机同时输入除D以外的任意3个键	·消耗25%能量 ·必须在特定招式的特定时机输入才会成功，对时机要求非常严格
地面投	靠近地面对手后拉住←／→再按HS	·无法拆投 ·没有失败动作(抓空则会出站立HS／→HS)
空投	靠近空中对手后拉住←／→再按HS	·无法拆投 ·没有失败动作(抓空则会出JHS) ·有效范围比地面投大，正面斜上方向的有效范围最大

RC(强制取消当前动作，红光，Roman Cancel)可以说是《罪恶装备》中非常具有代表性的系统，其用途主要有两个：①连续技；②消除破绽或维持攻势。

先说连续技，还是拿Sol做例子。下段技扫脚(↓D)击中对手后一般只能跟↓↘→K或"→↓↘HS>追加↓↙←K"，有能量时可以直接跟觉醒必杀技(即超杀)。如果使用RC，则可以用到以下连续技"扫脚(↓D)>↓↘→K(第一段RC)>JS>(JC)JS>JHS>→↓↘HS>追加↓↙←K"，这一套的威力要比直接跟觉醒必杀技大，而且最后追加↓↙←K成功的话还能令对手倒地继续压制。从难度来说，如果已经熟练掌握了JC的话这一套应该没有什么难度。

再说RC的第2个用途——消除破绽或维持攻势。Sol的升龙(→↓↘S或HS)无敌时间很长，但是万一被对手防住的话破绽也很大，用RC就能解决这个问题。对位于地面近距离的对手使用升龙时可以尝试在升龙第一段打到对手时RC并马上Dash，如果升龙第一段命中(对手浮空)，可以直接用前面提到的"站立K>蹲HS>(JC)JS>(JC)JS>JHS>→↓↘HS"进行追打；如果升龙被防住，则可以利用与对手的硬直差继续压制(Sol可在RC后马上行动而对手则尚处在防御升龙的硬直中)。Sol的下段突进技↓↘→S偷袭效果不错，但是被防住的话破绽也非常大，一般在确认到↓↘→S被对手防住后可以马上RC然后Dash压制甚至还可以在Dash后指令投偷袭。要注意如果升龙和↓↘→S落空的话是无法RC的。

FRC(强制取消当前动作，蓝光，Force Roman Cancel)是从GGXX开始新增的系统，其用途基本和RC一样，但由于消耗的能量减少了50%，因此在连击过程中更为重要。



动的话整条能量会被一下子扣光。

Q：为什么《罪恶装备》的连招越往后伤害越小？

A：这主要是因为防御槽的缘故。防御槽位于体力槽的下方，受到攻击防御槽就会相应减少，防御攻击防御槽则会相应增加。当防御槽低于初始值时，防御槽越少所受到的伤害也就越小，这在实战中就体现为连续技越往后威力就越小。连续技结束后，防御槽低于初始值时会瞬间回复到初始值，高于初始值时会慢慢降低至初始值。

防御槽还有另外一个性质：如果在接连防御对手多次攻击，防御槽很高的情况下被对手连续技打中，那么在防御槽降到初始值以下前所受到的伤害都将维持在最大值，也就是说同一套连续技所造成的实际伤害要更大。此外如果防御槽超过固定值会闪光，这时只要被打中就必然是Counter Hit(受创硬直会增加)。《罪恶装备》中没有防御崩坏的设定，但是在防御槽过高时被连续技打中很可能会损失一大半的体力。

Q：为什么连续技中同样的招式有时威力大有时威力小？

A：除了上述防御槽的影响之外，还可能受到了伤害修正的影响。GGXX中的有些招式被设定有伤害修正，例如大多数角色的蹲P、蹲K、地面投、空投、DAA等。比如说Sol的蹲K有70%的修正，也就是说以蹲K起始的连续技实际伤害是原来的70%。如果实战中对手露出破绽，那就要尽量使用站立K、近S这样没有修正的技作为连续技起始。

需要注意的是伤害修正分一般修正和强制修正两种。举个例子，假设有"A>B>C"这样的连续技，其中A是70%一般修正，那么"B>C"的实际伤害是原来的70%。如果是用没有修正的D起始，即"D>A>B>C"，则"B>C"的实际伤害不受影响，仍然是100%。如果A是60%强制修正，则"D>A>B>C"中"B>C"的实际攻击力依然会受影响，是原来的60%。





防守篇

名称	发动方式	备注
FD	拉住↙/←并按住除D以外的任意两键	・防御时能将对手弹远 ・FD中不会被必杀技蹭血，防御槽也不会增加 ・空中FD能防御必杀技 ・FD中会不断消耗能量 ・防御时自身的防御硬直会增加
瞬间防御	对手攻击命中前瞬间防御	・成功时自身能量会略微增加
DAA（防御反击，Dead Angle Attack）	防御中输入→和除D以外的任意两键	・消耗50%能量 ・对方剩余体力少时DAA所造成的伤害会变得很低
受身	空中受创硬直结束后按任意键	・成功时有短暂的对打击无敌 ・有按住方向←（向后）、方向→（向前）、不按任何方向（垂直）3种受身轨迹，注意高度很低的话不能垂直受身。

FD（绝对防御，绿光，Faultless Defense）是最基本的防御技巧，很多连携遇上被FD弹远后都不能成立，而且FD中还不会被蹭血蹭防御槽。遇上强力压制先开FD是比较稳妥的对应手段，但要注意FD中自己的防御硬直也会加大，使用不当反而会浪费反击机会甚至陷入不利的局面。

受身成功的瞬间会有短暂的对打击无敌，但在落地前还是十分危险的，对手一般会在地上伏击或者直接跳起空投等寻找2次机会，防守方需要使用不同的受身方向，受身后2段跳、空中Dash、空中FD等手段逃脱，偶尔故意选择不受身也能起到很好的效果。

History of GG

Guilty Gear

发售日：1998年5月14日	
机种：Play Station	
制作/发行：Arc System Works	

近未来荒废的世界、厚重的故事背景、个性鲜明的角色、崭新的格斗系统、摇滚味十足的音乐，这是初代《Guilty Gear》（以下简称为初代GG）为整个"《GGX》系列"构筑的框架。具体系统方面，初代GG拥有杀界（也就是之后的一击必杀）、Dust、必杀技Charge、Gatling Combination（GC）等令人耳目一新系统。不过和大多数家用机原创的格斗游戏一样，初代GG的平衡性存在严重问题，在游戏界并未能激起多少波澜。

Guilty Gear X

稼动日：2000年7月	
机种：NAOMI（ARC）	
制作：Arc System Works	
发行：SAMMY	

初代GG发售2年后，《Guilty Gear X》（以下简称GGX）在SAMMY的支持下以全新的姿态登陆NAOMI（SEGA开发的街机基板）。与初代GG相比，GGX的人物、背景全部进行了重新绘制，解析度也得到了大幅度的提升，其画面素质可以说是达到了当时2D格斗游戏的最高峰。更为重要的是GGX的系统在经过大量的改良后已经相当成熟，其高自由度、新奇而又不失严谨的系统得到了日本2D格斗游戏爱好者的广泛认同，也铸就了"《GGX》系列"在2D格斗游戏界的地位和群众基础。

Guilty Gear XX ～The Midnight Carnival～

稼动日：2002年5月23日	
机种：NAOMI GD-System（ARC）	
制作：Arc System Works	
发行：SAMMY	

时间一晃又是两年，在2D格斗游戏界逐渐步入萧条的2002年，Arc System Works/SAMMY又再接再励推出了《Guilty Gear XX ～The Midnight Carnival～》（以下简称GGXX），在GGX的基础上增加了新系统和4名新角色，同时母板也换成了NAOMI GD-System（同为SEGA开发的街机基板，使用GD-ROM为媒体），GGXX也逐渐成为了日本最受欢迎的2D格斗游戏，推出后不久GGXX便被选为首届斗剧2003的比赛项目。

Guilty Gear XX #Reload（红）～The Midnight Carnival～

稼动日：2003年3月26日	
机种：NAOMI GD-System（ARC）	
制作：Arc System Works	
发行：SAMMY	

《Guilty Gear XX #Reload（红）～The Midnight Carnival～》（以下简称为#Reload红）作为GGXX的加强版，对各角色的招式、性能作了细微的调整，并增加了1名新人物，但是因为测试时间不够等种种原因，成品游戏中出现了无限连续技、死机BUG以及一些明显不合情理的部分，在日本玩家的联名抗议下厂商决定重新制作，这也成就了一段"《GGX》系列"的黑历史。

Guilty Gear XX #Reload（蓝）～The Midnight Carnival～

稼动日：2003年5月	
机种：NAOMI GD-System（ARC）	
制作：Arc System Works	
发行：SAMMY	

#Reload红的重制版，以下简称为#Reload。除了修正了#Reload红的无限连续技、死机BUG外，对角色性能再次进行了调整。#Reload的对战平衡性优于GGXX，它延续了GGXX的辉煌，也是GGX系列中人气寿命最长的一作。之后#Reload连续两次入选斗剧，成为"斗剧'04"、"斗剧'05"的比赛项目。

Guilty Gear ISUKA

稼动日：2003年12月17日	
机种：ATOMISWAVE（ARC）	
制作：Arc System Works	
发行：SAMMY	

4人双线、手动转身、对应网络（AW-NET）及ID卡，这些使《Guilty Gear ISUKA》（以下简称为ISUKA）成为"《GGX》系列"中颇为异色的一作。不过肩负着为老东家SAMMY的新基板ATOMISWAVE及其网络系统AW-NET开拓市场重任的ISUKA并未得到广大"《GGX》系列"爱好者的认同，不久之后其在机厅的位置也重新被#Reload所取代。无论从游戏风格、游戏内容和受欢迎程度来说，ISUKA都只能算是一部外传级的作品。

特殊篇

名称	发动方式	备注
金Burst	同时按下D和任意键	・有攻击判定 ・命中时可以加满能量 ・发动时消耗↓/↘Burst槽(体力槽左下方) ・遭受对方攻击时Burst槽会相应恢复少许，Burst槽也会随时间经过缓慢恢复 ・动作全过程对打击无敌
蓝Burst	防御、受创或倒地时同时按下D和任意键	・有攻击判定 ・发动时消耗整条Burst槽，命中时恢复↙ ↘ ・攻击消失判定前对打击无敌，落下时是破绽 ・落地后有短暂硬直 ・破投技，觉醒必杀技命中时不能使用

金Burst成功后可以加满能量，而且全过程对空投以外无敌，可以当作无敌技使用。

蓝Burst主要用来打断对手的连续技或连携以减少自身的伤害。注意蓝Burst一旦落空破绽会很大，若被对手猜到损失会更大。

Burst槽的恢复速度很慢，一般在一场战斗中最多只能使用2次。

2006年，翻开GGX编年史的最新一页，国内的玩家也将参与到轰轰烈烈的斗剧'06《罪恶装备XX Slash》项目的角逐中来。无论最后选手的成绩如何，他们都将为国内GGXX玩家将来需要超越的一个新的目标。但愿在今后国内的GG系列舞台上，能看到由阅读本刊而开始GG之路的新人们活跃的身影。



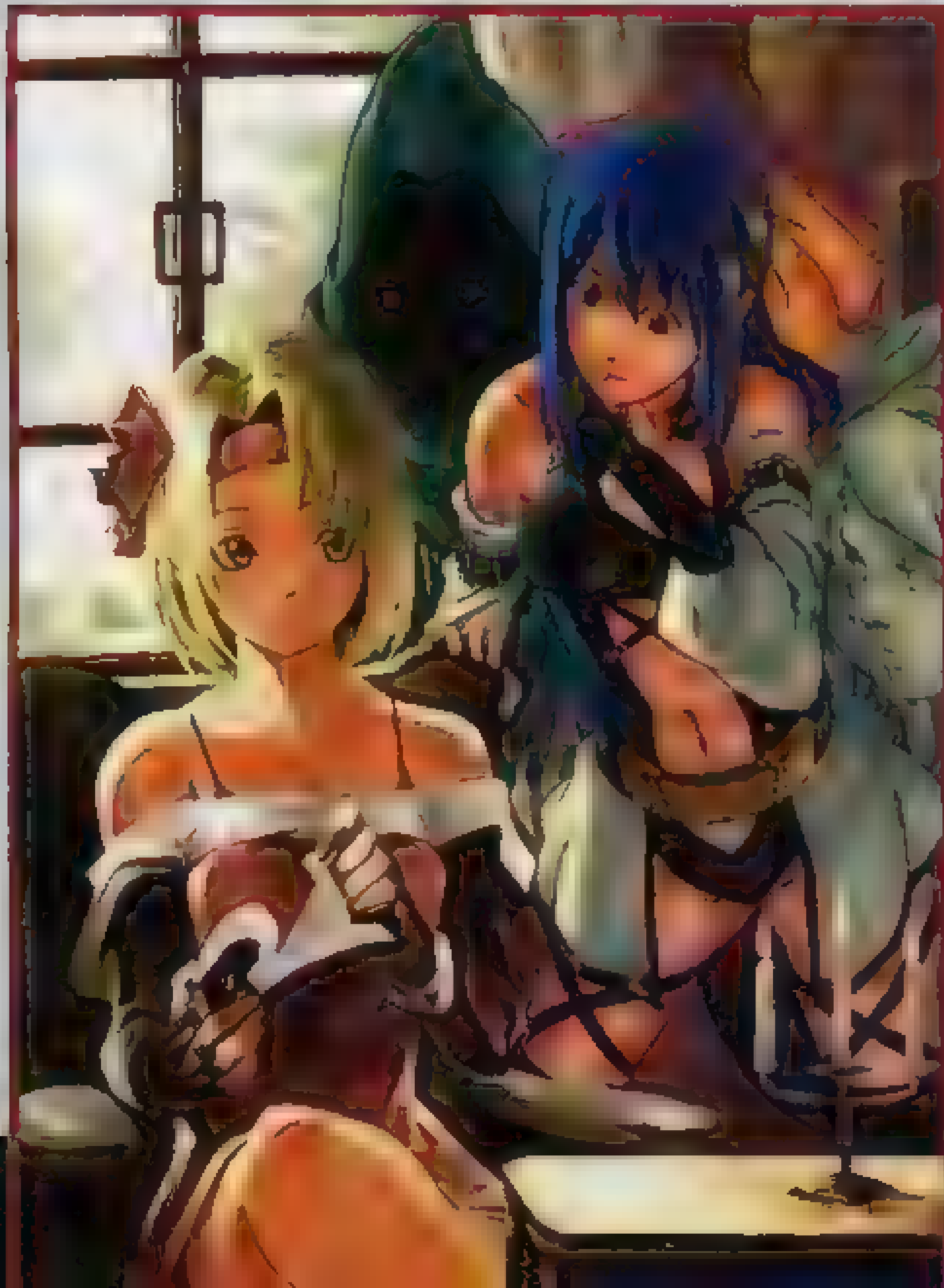
Guilty Gear XX Slash ~The Midnight Carnival~

稼动日：2005年9月28日
机种：NAOMI GD-System(ARC)
制作：Arc System Works
发行：SEGA

2005年9月28日，Arc System Works/SEGA推出了"《GGX》系列"最新作《Guilty Gear XX Slash ~The Midnight Carnival~》(以下简称Slash)，增加了大量新技、新FRC和两名新人物。作为GGXX的第3个版本，再加上正式发售前反复多次的公测、再调整，Slash无疑是"《GGX》系列"中对战平衡度最高的一作。与她的前辈一样，Slash同样入选斗剧，成为斗剧06的比赛项目。

"《GGX》系列"年表

1998年5月	PS版初代GG发售
2000年7月	街机版GGX稼动
2000年12月	DC版GGX发售
2001年1月	WS版《Guilty Gear Petit》发售
2001年2月	第1届Sammy's Cup举行(GGX/个人赛) 冠军：ミィ(Johnny)/亚军：白龙(Baiken)
2001年8月	第2届Sammy's Cup举行(GGX/3on3团体赛) 冠军队：けんちゃん(Millia)/ときど(Johnny)/リキ(Zato)
2001年8月	WS版《Guilty Gear Petit2》发售
2001年11月	PS2版GGX+、PC版GGX发售
2002年1月	GBA版《Guilty Gear Advance Edition》发售
2002年5月	街机版GGXX稼动
2002年11月	第3届Sammy's Cup举行(GGXX个人赛) 冠军：ブラウンさん(Millia)/亚军：X-MEN连续技研究委员会会长(Johnny)
2002年12月	PS2版GGXX发售
2003年3月	街机版♯Reload红稼动
2003年3月	斗剧举行(GGXX/3on3团体赛) 冠军队：Kaqn(Millia)/ゆきのせ(Bridget)/北辰(Eddie)
2003年4月	日本玩家联名要求将♯Reload红回收重做
2003年5月	街机版♯Reload稼动
2003年7月	PS2版♯Reload发售
2003年12月	街机版Isuka稼动
2004年4月	Xbox版♯Reload发售
2004年5月	斗剧'04举行(♯Reload/3on3团体赛) 冠军队：鯖龙(Baiken)/ゆきのせ(Bridget)/マイ(Millia)
2004年7月	PS2版Isuka发售 PC版♯Reload发售
2004年12月	Xbox版Isuka发售
2005年5月	斗剧'05举行(♯Reload/3on3团体赛) 冠军队：小川(Eddie)/Kaqn(Jam)/パチ(Faust)
2005年9月	街机版Slash稼动 GIGS举行(♯Reload/个人赛) 冠军：小川(Eddie)/亚军：FAB(Potemkin) PSP版♯Reload发售
2005年11月	PC版Isuka发售
2006年春(预定)	PS2版Slash发售
2006年春	斗剧'06(Slash/3on3团体赛)





以前所未有之爽快感，劈开战国乱世！

戰國無双2

SENGOKU MUSOU

平心而论，《战国无双2》的完成度要远胜去年同期推出的《真·三国无双4》。游戏中引入的很多全新的概念都令人眼前一亮(当然我不是指双六模式)，也使得"战国"和"三国"有了更大的区别。同屏人数增多、杜绝拖慢延迟、读盘速度上升、原创剧情强化可以说是本作的四大惊喜。而游戏中存在的些许不足反而令人更加期待《战国无双2 猛将传》。不管你是否喜欢《真·三国无双》，你都应该尝试一下这款作品。 文 纱迦

战国无双2	Koei	ACT
PS2 战国无双2	2006年2月24日	日版
对应杜比定向逻辑 杜比数码定向逻辑！		6800日元

战斗操作

□	通常攻击
△	蓄力攻击
○	无双奥义
×	跳跃/上马/下马
L1	防御/后视角移动/受身
L2	切换地图
R1	特殊构
R1+□	特殊技1
R1+△	特殊技2
R2	紧急回避(可配合方向)
十字键/左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
START	显示情报画面

无双奥义

当无双槽蓄满时就可以发动无双奥义。本作引入了无双等级的概念，当无双槽成长到初始值的两倍后就可以发动2级无双奥义，成长到三倍后就可以发动3级无双奥义。发动3级无双奥义时会自动附加雷鸣、爆炸、真空刃等效果，这些效果很容易将敌人打飞，因此在对单体时往往适得其反。


▲画面左下方无双槽下面的火焰标记即为无双奥义的等级标识。

和一代一样，发动无双奥义后如果松开○键，玩家可以自由行动。某些角色的无双奥义不够威猛，不如改用普通攻击手段反而效果更佳。由于3级无双奥义会自动附加效果，所以玩家可以松开○键进行移动，这样可以更有效地宰杀杂兵。另外本作的马上无双奥义均为威力极大的冲撞，即使在地狱难度下对杂兵也相当有效。

无双秘奥义 当体力变红时发动无双奥义，就会自动变为无双秘奥义。无双秘奥义自带红莲属性，且发动前后都会有华丽的特写画面。

无双最终奥义 当1P靠近2P或护卫角色时，如果双方的无双槽均为全满，就会出现电流。此时按○键就能发动自带闪光属性的无双最终奥义。无双最终奥义连击数惊人但威力一般。

特殊技

特殊技是本作新增的设定。每位角色都有两种特殊技，发动方法均为特殊构中□或△。特殊技的作用因人而异，有攻击技巧，也有辅助技巧，甚至还有变身、召唤伏兵这样的技巧。每位角色的特殊技作用，会在后面的将之篇中详细解说的。


▲阿市的特殊技1激励能提升友军的能力，并增加自己的无双槽，相当有用。

角色类型

本作可以选择的26位角色被分为3种类型：通常攻击型、蓄力攻击型和特殊技型。同一类型的角色，出招方式以及学会新招所需的等级都是相同的。下面就将3种类型的成长方式来一个大公开！



出招表&成长方式
特殊技型
F-1、F-2
反复循环
角色等级1时学会
角色等级4、16时学会
角色等级7时学会
角色等级10时学会
角色等级13时学会
角色等级19时学会

出招表&成长方式
通常攻击型
F-1、F-2反复循环

注1：即使输入同样的指令，在不同等级时也会对应不同的动作。比如角色等级4之前的□□□□具有击倒效果，但等级4之后的□□□□就不具备击倒效果。对于这种情况，我们将在招式名之后加上F，以示区别。

注2：为简便起见，在蓄气攻击的出招表中未写出之前必须输入的普通攻击指令，请大家按箭头输入指令。例如蓄气攻击型的蓄力攻击4-3指令就是□□□△△△。

无双演武

可以理解为剧情模式。每个角色都有5~6关外加1个外传，一般说来只要将该角色通关就会出现外传；不过也有例外。另外阿国和森兰丸不能在无双演武中使用。

全角色出现方法

真田幸村	初期即可使用	本多忠胜	德川家康的无双演武通关
前田庆次	直江兼续的无双演武通关	稻姬	本多忠胜的无双演武通关
织田信长	杂贺孙市的无双演武通关	德川家康	初期即可使用
明智光秀	初期即可使用	石田三成	初期即可使用
上杉谦信	直江兼续的无双演武通关。	浅井长政	阿市的无双演武通关
阿市	初期即可使用	岛左近	石田三成的无双演武通关
阿国	双六单打过关，版图、目标金额不限	岛津义弘	立花闾千代的无双演武通关
杂贺孙市	明智光秀的无双演武通关	立花闾千代	初期即可使用
武田信玄	上杉谦信的无双演武通关	直江兼续	真田幸村的无双演武通关
伊达政宗	杂贺孙市的无双演武通关	宁宁	丰臣秀吉的无双演武通关
浓姬	织田信长的无双演武通关	风魔小太郎	初期即可使用
服部半藏	风魔小太郎的无双演武通关	宫本武藏	除阿国、森兰丸外的全角色出现
森兰丸	完成无限城第31层的"兰丸の愿い2"任务		
丰臣秀吉	石田三成的无双演武通关		

注1：当你的记忆卡中有《战国无双》记录时，在作成记录后便可直接使用上杉谦信和服部半藏。
注2：当你的记忆卡中有《战国无双 猛将传》记录时，在作成记录后便可直接使用本多忠胜。

双六

双六模式是一个类似于《大富翁》一样的模式，此模式最大支持4人同乐。双六模式有两个地图，一个是本州版，一个是全国版，两者的区别在于全国版的地图要大一些。游戏的规则如下：

①先达到目标金额的人胜利。
②来到无主城池后可以花钱购入，来到对手的领地时须交通行费。
③收集分布在地图上的3面旗帜后回到根据地，会根据领地的收入获得金钱，同时角色等级上升。
④来到对手的领地时交纳两倍的通行费即可玩迷你游戏，如果胜出的话便可将对手的领地据为己有。

双六模式其实是一个比较耐玩的模式，值得研究的东西很多，不过我想大部分人都只是为了阿国而战吧！那么纱迦就直接为大家传授阿国入手必胜速成心得！

首先要明确的是，光靠收取通行费是绝对行不通的，因为这样的敛财速度太慢。相比之下，收集3面旗帜之后回根据地所得的钱倒是相当丰厚。而收集旗帜时无需停在旗帜所在的格子上，只要经过就可以顺手牵羊。另外回根据地时也无须掷出准确的点数，只要经过根据地就可以自动回去！

根据以上原理，总结出的经验如下：

一、选择单人游戏，地图为本州版，目标金额为最低的5000两。

二、角色选择非常重要。我方要用旗帜分布集中的角色，如真田幸村，而对手要用旗帜分布分散的角色，如织田信长、浓姬、岛津义弘。不过旗帜分布有一定随机性，如果开始游戏后发现不对，此时就应该重新来过。

三、开始后拼命掷大点数，直奔3面旗帜的所在地。如果来到空地就花钱购入，来到对手领地就如数交款。拿到旗帜后立刻火速赶回根据地，一般都能收入上千两。然后重新出发收集旗帜，如此反复，运气好的话大概30分钟就能搞定了。



免费购物法

利用此技可以免费雇用护卫武将和购买军马，可惜的是对武器锻造和购买技能无效。在使用此秘技前，需要有一个无限城的中断再开存档，如果没有的话只须打过前5层就可以存档了。读取此存档后，在任务选择画面中进入商店，现在就让我们任意雇用护卫武将及购买军马吧！挥霍够了就按SELECT+START回到标题画面，此时你会发现，你的钱并没有减少，但刚才雇用的护卫武将以及购买的军马已经入手！

宝物库&战国事典

在宝物库中可以查看目前收集到的军马、护卫武将、武器和MOVIE，此外还可以查看成长情况和动作一览。至于最后那项"携带サイト连携"是要用手机与官网联动的，咱们还是忘了它吧……

战国事典依然继承了光荣的光荣传统(好拗口)，里面收录了游戏中出现的人物、战场、用语的介绍说明。在无限城中遇到你回答不了的战国无双益智问题时，不妨到这里来查找答案吧！

模拟演武

这次的模拟演武，和无双演武有很大不同。无双演武中有很多地图相同但内容不同的关卡，在模拟演武中全部被归为一个关卡。因此模拟演武中可以使用的关卡比想象中要少很多。不过阿国和森兰丸可以在这个模式中使用。



再开

当你在无双演武、模拟演武或无限城中有中断存档时，就会出现"再开"。无双演武和模拟演武的再开记录是可以反复读取的，无限城的再开记录则只能读取一次。不过只要进入各种设定后读取刚才的记录，就可以令再开记录再次出现了。在有再开记录的情况下，进入无双演武、模拟演武、无限城或双六的话，再开记录会消失，消失的再开记录同样可以在各种设定中读取回来。

商店（よろず屋）

本作新增的设施。在选择关卡时便可以进入商店，在无限城模式中商店在任务选择画面时出现。商店的用途主要有4个：打造武器、购买技能、雇用护卫武将、购买军马。有时商店里的商品会打上"得"的标记，这表明该商品现在8折。

商店中出售的商品全是随机的，只要你有足够的金钱和极大的耐心，可以在初期便购齐全部商品，包括技能、护卫武将和军马。方法很简单，只要在购物完毕后退回角色选择画面，再重新进入商店就可以了。

当然，对于那些需要满足特殊条件才会出售的商品，在满足特殊条件之前无论你尝试多少次都不会遇到的。

新手解惑

问：不买任何成长技能，角色能力能练满吗？
答：可以。

问：地狱难度怎么出现？该难度有什么特征吗？
答：只要将织田信长、丰臣秀吉和德川家康的无双演武通关就会出现了。地狱难度下敌人的攻击力都相当高，获得的武器也相当好。

问：本作有没有自创武将？有没有隐藏服装？
答：很遗憾，都没有。

问：某武将太强了，打不过怎么办？
答：本作是一个强调成长要素的游戏，初期出现打不过去的敌人很正常。只要多打打简单的关卡，把级别升高一些，再弄几把好用的武器，自然就会实力大增了。

问：本阵总是苦战，烦死了，有什么好办法吗？
答：这是本作的最大难点，没有什么太好的方法，备上一匹快马随时准备回救吧！

问：有没有什么赚钱的好方法？
答：初期可以去打姊川之战的本多忠胜，一次2000，难度不限。后来就用最强的武将学会4级千金，然后去打高难度关卡就行了。推荐小牧长久手之战，注意要多完成任务。另外无限城里也可以赚钱。

问：能够使用佐佐木小次郎和柴田胜家吗？
答：不行。不过你可以用宁宁的3级特殊技变成他们，将这两位收为护卫武将的话变身就更方便了。

升级

角色等级在本作中的地位非常重要！不但能力提升全靠升级，就连新招式、固有技能都要达到指定级别后才能学会。升级靠的是经验值，而在《战国无双2》的世界里，经验值就是勋功。勋功的获得有多种方式，比如打倒敌将、消灭杂兵、获得勋功道具等等。此外过关后电脑会根据玩家的击破数、过关时间和最大连击数给出评价，同时还可以获得一定数量的勋功。

和“《真·三国无双》系列”不同的是，本作的升级可以在战场上完成，只要当勋功累积到一定程度后就可以升级了。升级时学会的新招式和新技能可以立刻使用，无需等到过关之后，而且在升级后玩家将获得5秒钟的奖励时间。在奖励时间内玩家的攻击力、防御力、移动力都会增加，同时无双槽始终处于全满状态。

因为有奖励时间的存在，所以何时升级也成了一门学问。借助勋功槽可以推断出大概何时可以升级。画面左下方人物头像旁的圆弧就是勋功槽，当勋功槽变满时就会升级。每位角色的等级最高可达50级，达到50级后在战场上蓄满勋功槽不会升级，但依然可以获得奖励时间。

万般皆下品，惟有升级高！

能力

本作每位角色拥有8项能力，分别是体力、无双、攻击力、防御力、马术、移动力、瞬发力和运。其中马术、瞬发力是新增的能力。马术即一代中骑乘攻击力和骑乘防御力的总合，瞬发力即一代中跳跃力（跳跃高度）和回避力（回避距离）的总合。

在本作中打倒敌将后不会出现增加能力的道具，要想提升能力只能通过升级。每位角色达到50级后各项能力肯定能到上限。达到上限的能力会以红色表示。如果拥有成长系的技能，可以加快成长速度。

除体力和无双的最大值为320之外，其他6 项能力的最大值均为200。但全能力均达到最大值是不可能的，因为每位角色的能力上限都有所不同，比如本多忠胜的攻防能力能够达到200，但他的移动力和瞬发力最多只能达到150。

属性

本作的属性共有5种，作用各不相同，发动属性攻击的条件有3个：①学会技能地流或天流，②无双槽全满，③武器上带有属性。

红莲	持续给予敌人伤害
[illegible]	大范围放电扩散攻击
冻牙	有一定几率冻住敌人
烈空	无视敌人的防御给予伤害
修罗	有一定几率将杂兵一击必杀



护卫武将

佐佐木小次郎　完成无限城76层的“[illegible]”任务。
柴田胜家　完成无限城76层的“薄幸の佳人”任务。

本作玩家最多可以同时拥有8名护卫武将，但每次只能带1名上阵。护卫武将多为日本战国时期的著名人物，但也有不少虚构角色。护卫武将除了帮你杀敌之外，还可以和你使用无双最终奥义。此外部分职业的护卫武将还拥有一些特殊技巧。护卫武将最高20级。

游戏中登场的护卫武将一共有54名，除了最后的佐佐木小次郎和柴田胜家之外，其他护卫武将是随着玩家的游戏进程而在商店中陆续登场的。只要你不断通关就可以让他(她)们出现了。而佐佐木小次郎和柴田胜家则要满足特殊条件才会登场。

全护卫武将一览

（以宝物库中的顺序排列如下）

龙造寺隆信	穴山小助	山中鹿介	保科正俊	户泽盛安	柳生石舟斋	上泉信纲	驹姬
菜菜	大浦戌	前田まつ	甲斐姬	藤林长门	二曲轮猪助	百地丹波	猿飞佐助
果心居士	小西マリア	蒲生虎	碓冰姬	加藤安	望月千代女	稻富佑直	种子岛久时
杉谷善住坊	伊贺崎道顺	觉十藏	小少将	京极龙子	吉冈妙林尼	山内千代	鹤姬
本因坊算砂	快川绍喜	以心崇传	泽庵宗彭	南光坊天海	池田丝子	小百合姬	伊势姬
绫姬	小野お通	鲶江又一郎	青地与右卫门	三好伊三	熊若	三好晴海	望月六郎
小野银八郎	加藤段藏	雾隐才藏	松永久秀	佐々木小次郎	柴田胜家		

道具

本作废除了传统的装备概念，所以道具种类大减。除了钱、勋功道具和武器外，就只剩下恢复体力、无双的道具和令能力暂时上升的道具了。不过不要小看了令能力暂时上升的道具，如果运用得当的话，可以瞬间扭转战局。

当玩家处于能力暂时上升的状态时，角色头像的右上方会出现闪动的标记，其中黄色代表无双槽全满，蓝色代表移动力最大，绿色代表防御力2倍，红色代表攻击力2倍。

武器

本作采用了经典的武器随机获得制。游戏中每位角色的武器都有4级，最强的4级武器需要按指定方法才能拿到。其他3级的武器是在战场上打倒敌将或劈开木箱后随机获得的。玩家拿到的武器，其等级和效果都是完全随机的。

本作的武器上除了属性之外，还可以最多附加8项能力。这8项能力涵盖的范围除了角色的体力、无双、攻击力、防御力、马术、移动力、瞬发力和运之外，还包括范围和无增（无双增加力）这两项特有能力。能力可以重复附加，但每项最大不能超过20。从理论上来说，可以获得附加8个攻击+20的超强武器——当然，这仅仅是理论了。

在战场上拿到的武器还可以在商店中打造。打造的先决条件是武器上要有空格，而打造后武器追加的能力种类和数值均是随机的。如果对结果不满意的话，玩家可以进入“各种设定”后读档重来，直到取得满意的结果。

老实说，打造武器的花费其实并不高，区区几百块钱也许就能换来攻击+20的效果，实在是值！如果能拿到一个属性合适、有7个空格且初始附加能力不俗的3级武器，耐心一点的话就能锻造出一把比4级武器还要强的神兵利器！

军马

本作因为战场大、敌人多，所以军马就成了必备品。游戏中登场的军马共有15匹，每匹军马的能力都有所不同。和护卫武将一样，军马也是随着玩家的游戏进程而在商店中陆续登场的，不过松风、汗血马和放生月毛要满足特殊条件才会在商店中出售。

全军马一览

（以宝物库中的顺序排列如下）

栗毛	望月	小云雀
樱野	鹿毛	薄墨
鬼鹿毛	三国黑	苇毛
百段	百里黑	白云
松风	汗血马	放生月毛



战国保时捷参上！

马名	效果	出现方法
松风	全能力满	购买一定价值的军马
放生月毛	不会落马	完成无限城7[illegible]层的“[illegible]の警护”任务
汗血马	附加红莲属性	完成无限城71层的“荷驮头救出战”任务

趣味BUG 用宁宁的3级变身变成服部半藏或风魔小太郎后，便拥有了在空中无限跳跃的能力！方法非常简单，拼命按×键就行了！想知道战场上空是什么样子吗？那么就赶快[illegible]吧！在[illegible]处按[illegible]使出空中蓄力攻击时更是帅呆了！

技能

4级技能名称	在商店中出售的条件
千金	以学会3级千金的角色完成无限城71层的"里御前仕合 开催！"任务
立志の才	以学会3级立志の才的角色完成无限城86层的"立身出世の志"任务
英杰の技	以学会3级英杰の技的角色完成无限城96层的"无限の极み"任务

技能的习得手段

本作共有40种技能，这40种技能分为能力值、成长、战斗、回复/特殊4大类。习得技能的手段有3种：升级时自动学会、从敌将身上偷学、在商店中购入。

在商店中购入无疑是最简单的一种方式，不过一来是开销巨大，二来是珍贵技能无法买到。而升级时自动学会的技能又是固定的，所以从敌将身上偷学才是最实用的。

技能等级

40种技能都有等级设定，等级越高，效果越大。以虎乱为例，1级虎乱只是单纯令无双变强，而2级虎乱就可以令普通的无双奥义变为无双秘奥义。除了英杰の技、立志の才、千金这3种技能的最高等级为4级外，其他技能的最高等级均为3级。而4级技能需要满足一定条件后才能在商店中出售，不过要想购买4级技能的话，必须先将对应的技能学到3级，不然是不能购买的。

任务

一代的标志性系统——任务，在本作中得到了弱化。本作去掉了任务收集要素，这下大家可以安心挑战关卡了。不过任务的重要性依然不容忽视，因为不少任务的成功与否足以扭转战局。

值得注意的是本作的任务发生条件往往需要玩家主动触发，如果不前往指点地点的话任务不会发生。而任务发生之后，会将相关的地点或人物清晰地在地图上标明，可谓相当厚道。

偷学

前面已经说过了，偷学是学习技能最实用的方法。所谓偷学，是指在打倒有名武将时，有一定几率能够夺取其身上的技能。如果偷学成功的话，角色的头上会出现"STEAL"字样。偷学到的技能，不能立刻使用，必须过关后才能正式据为己有。

在战场情报中可以查看敌方武将身上所带的技能，玩家已经拥有的技能会用"济"表示。技能不同，偷学成功的几率也有所不同。简单地说，就是高级的比低级的难偷，珍贵的比普通的难偷。不过也有方法提升偷学成功的几率。

实践证明，若能在不受伤的情况下快速打倒敌将，偷学成功的几率将大为提升。此外技能会得也可以有效地提升几率。玩家可以在敌将濒死时中断存档，然后不断重复打死敌将→复位→打死敌将→复位的过程，直至偷学成功。

上面介绍的方法对于偷学低级技能可谓相当实用，用不了几次就能成功。只要你有耐心，一场仗打下来可以偷学不少技能，运气好的话甚至能直接偷到3级技能。但对于高级别的珍贵技能，此法的成功率相当低。下面介绍几条经验：

①在偷学某个珍贵技能时，先将同一系的技能全升至高级别。如若想偷学2级英杰の技，至少要将能力值系技能的级别全学至2级。

②见到目标敌将前先中断存档（记为A），然后通过反复读档A设法在不受伤的情况下将目标敌将打至濒死，然后再中断存档（记为B）。最后通过反复读档B直至偷学成功。

③带有3级珍贵技能的敌将在难しい难度以上才会出现。推荐关卡是小牧长久手之战，本关的羽柴秀吉、石田三成有3级千金，德川家康有3级立志の才，服部半藏、稻姬、宁宁有3级虎乱，本多忠胜有3级再临，岛左近有3级真眼。剩下的3级英杰の技可以去川中岛之战从上杉谦信身上偷学。

④足够的耐心——这是最重要的！



全技能解说

能力值

锻身の技	体力最大值上升
练心の技	无双最大值上升
猛攻の技	攻击力上升
坚守の技	防御力上升
骑战の技	马术上升
俊足の技	移动力上升
飞天の技	瞬发力上升
开运の技	运上升
指南の技	护卫武将的能力值上升
英杰の技	武将的全能力上升

成长

锻身の才	升级时体力的成长率上升
练心の才	升级时无双的成长率上升
猛攻の才	升级时攻击力的成长率上升
坚守の才	升级时防御力的成长率上升
骑战の才	升级时马术的成长率上升
俊足の才	升级时移动力的成长率上升
飞天の才	升级时瞬发力的成长率上升
开运の才	升级时运的成长率上升
指南の才	护卫武将升级时的能力成长率上升
立志の才	得到的助功增加

战斗

居合	攻击范围变广
秘剑	一定几率出现会心一击
怒发	无双增加量上升
乱击	连击数越高，攻击力越大
意地	不容易被破防和打昏
地流	通常攻击附加属性
天流	蓄力攻击附加属性
神流	无双秘奥义发动时属性变强
阿吽	无双最终奥义发动时属性变强
虎乱	无双奥义变强

回复/特殊

药活	回复道具的效果上升
破竹	百人斩时体力回复
击蹄	骑马时马的能力上升
再临	阵亡时拥有一次自动复活的机会
精锐	回复道具对护卫武将的效果上升
会得	偷学成功的几率上升
目利	容易得到好武器
千金	得到的钱增加
灵验	能力上升道具的持续时间变长
真眼	在地图上标明一定范围内的道具

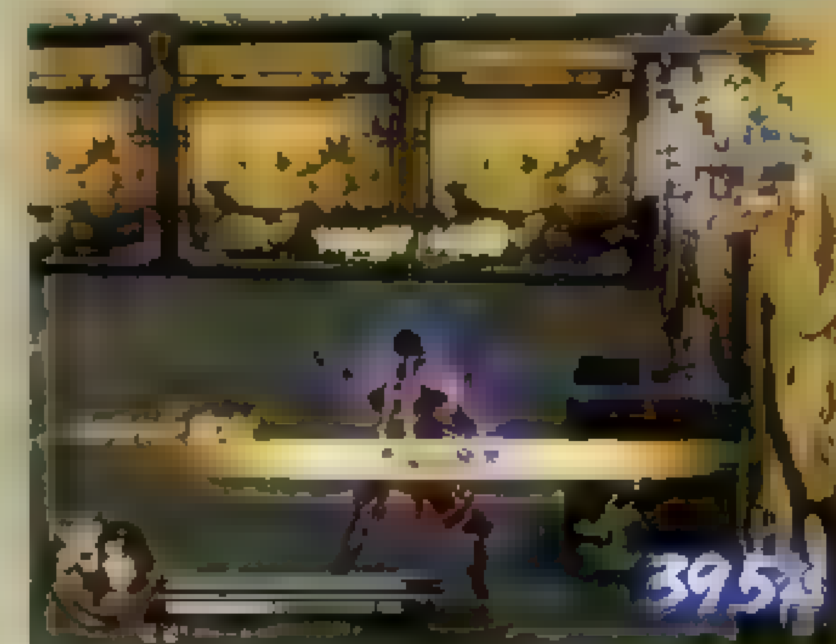
注：表格中用红色标明的是珍贵技能。

全角色介绍+4级武器入手方法

在拿4级武器时必须满足以下4个条件：①难度要为难しい或地狱；②无双演武限定；③必须使用欲拿武器的角色；④该角色的无双演武已通关。

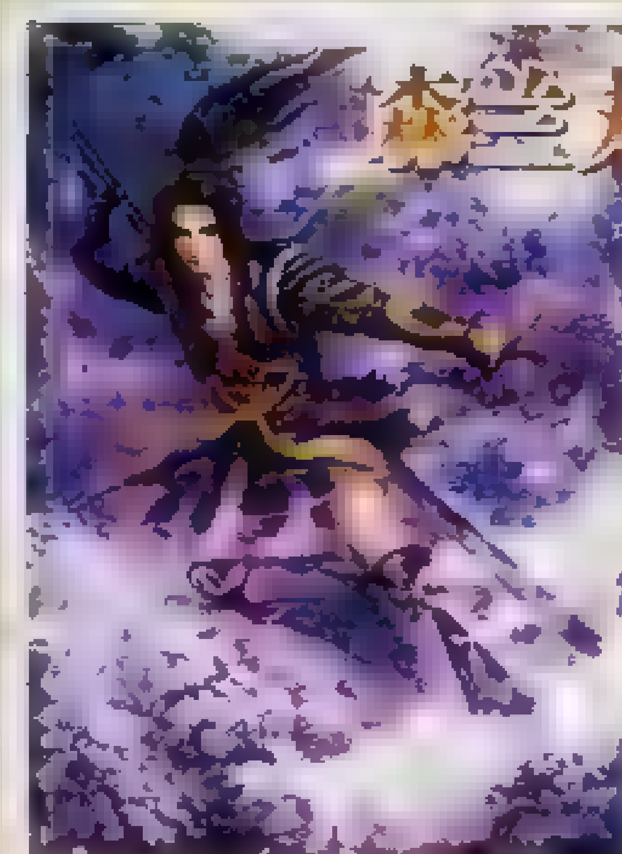
文中提到的需要完成的任务，必须在触发任务后再将其完成，否则任务有可能消失。任务相关的敌将，如无例外均要求玩家亲自击败。满足条件后会出现输送部队报告或贵重品报告。前者需要玩家去追杀，后者需要玩家去回收。地图上会标明具体位置，所以无需担心。

由于时间关系，本期虽然附上了全角色的武器拿法，但部分内容还需要进一步简化，我们会在日后进行补充的，在此先请大家见谅。其中明智光秀的4级武器拿法由levelup.cn的shining0083提供，在此表示感谢。



▲注意输送部队的队长叫荷驮头，而放有贵重品的箱子是黑色的。

森兰丸



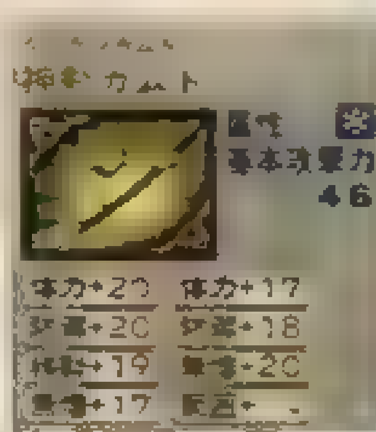
固有技能	行云流水	蓄力攻击中可以紧急回避	30级习得

蓄力攻击型

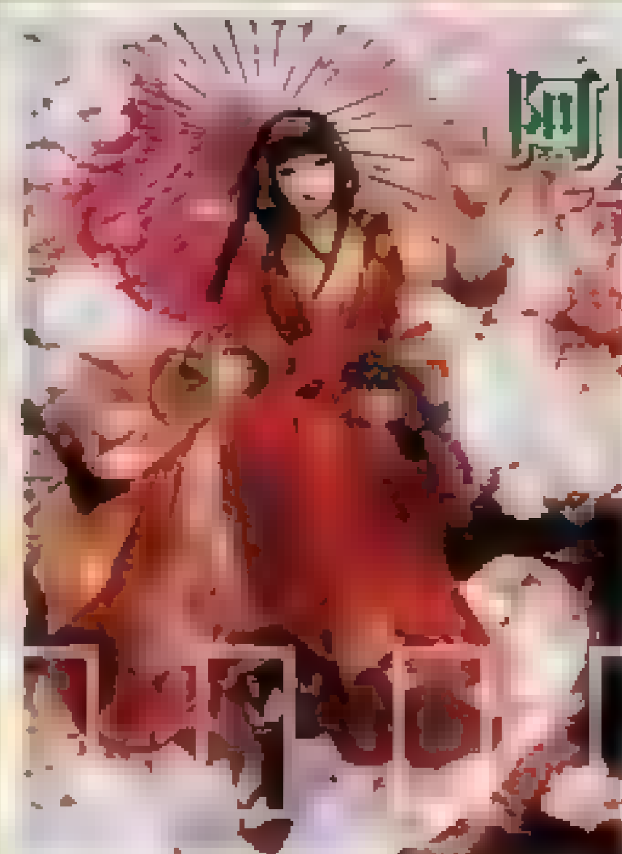
R1+□	附加修罗属性的斩击
R1+△	攻击力上升，防御力下降

4级武器入手方法

完成无限城第46层的任务前田庆次の隠·真实は，并打倒第[illegible]层最后出现的前田庆次，武器就会出现，可以先用其他角色打出该任务，再让森兰丸上。



阿国



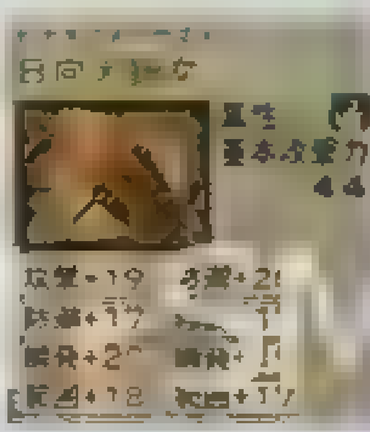
固有技能	天命反转	防御时可以弹回间接攻击	40级习得

蓄力攻击型

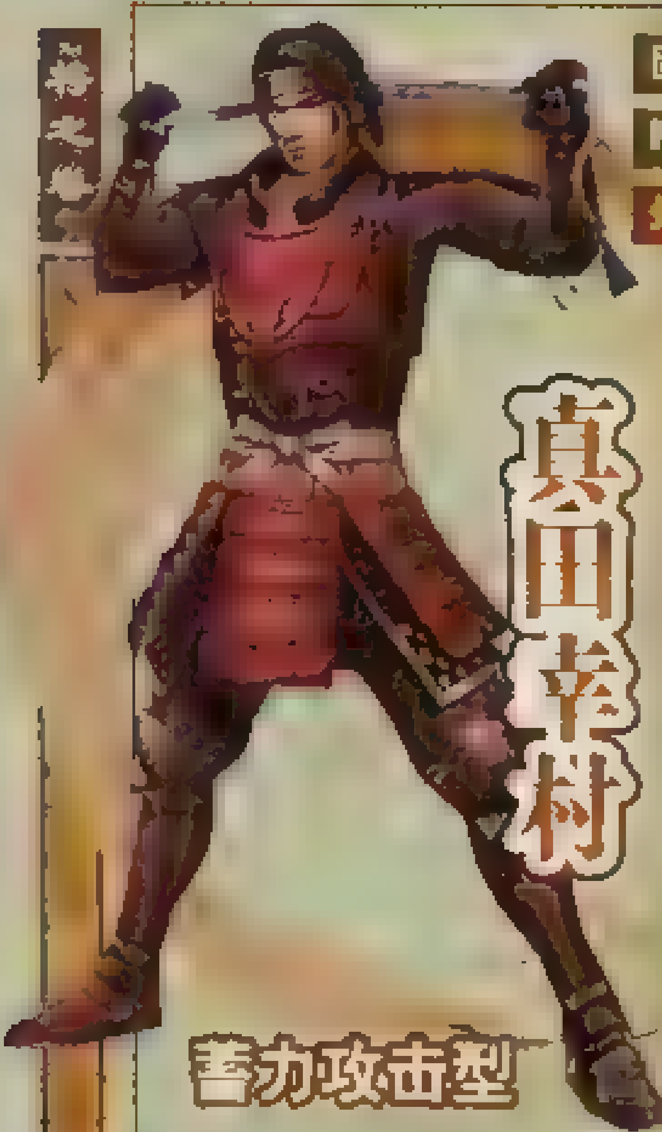
R1+□	周围的我方人员能力上升
R1+△	敌人的防御力下降，攻击力上升

4级武器入手方法

完成无限城第56～61层的任务巫女の劝进行[illegible]，并打倒第65层最后出现的前田庆次，武器就会出现。这是最简单的方法，可以用反复读档来使该任务出现。



实用技巧 逃亡中的杂兵和敌将统统都是一击毙命的！通常情况下敌人的杂兵都是5人一组，只须打败为首的组长剩下的4人就会四处逃窜。敌将几乎不会出现逃命的情况，当然也有例外，比如姉川之战消灭德川家康后本多忠胜就会逃命，此时只需轻轻的一刀便……



固有技能	电光石火	部分蓄力攻击可以用特殊构取消	20级习得
R1+□	附加红莲属性的突击技	R1+△	把军马呼唤到身边来
外传·关原之战的出现条件	真田幸村的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：大坂之阵



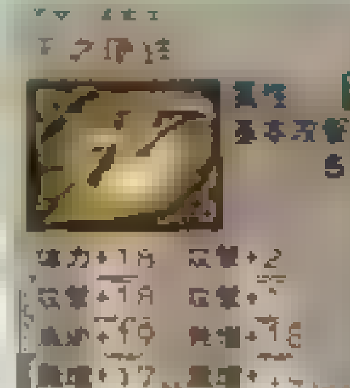
完成破坏大筒、击败稻姬阻止其侵入天守、击败伊达政宗阻止其侵入天守的3个任务，贵重品就会出现。具体位置在天守阁2层，要从西边入口进入才能拿到。由于本关一开始总大将丰臣秀赖就被敌人攻击，因此要先将入侵天守的片桐且元干掉，然后从大坂正门出去将附近的敌将全部清光，这样方可确保丰臣秀赖的安全。



固有技能	狮子奋迅	受到攻击时可以按△反击	30级习得
R1+□	防御不能的投技	R1+△	把军马呼唤到身边来
外传·天正御前仕合的出现条件	前田庆次的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：长谷堂之战



达成千人斩后，输送部队就会出现。具体位置在左下方。对前田庆次来说千人斩不在话下，如果能善用骑马撞击的话会更加省事。建议不要急于击破敌将，优先对付杂兵。在镇守第三关所时可以好好赚取击破数，不然等伊达政宗率队赶到之后我方武将就比较危险了，此时可能就没有什么时间去补足人数了。

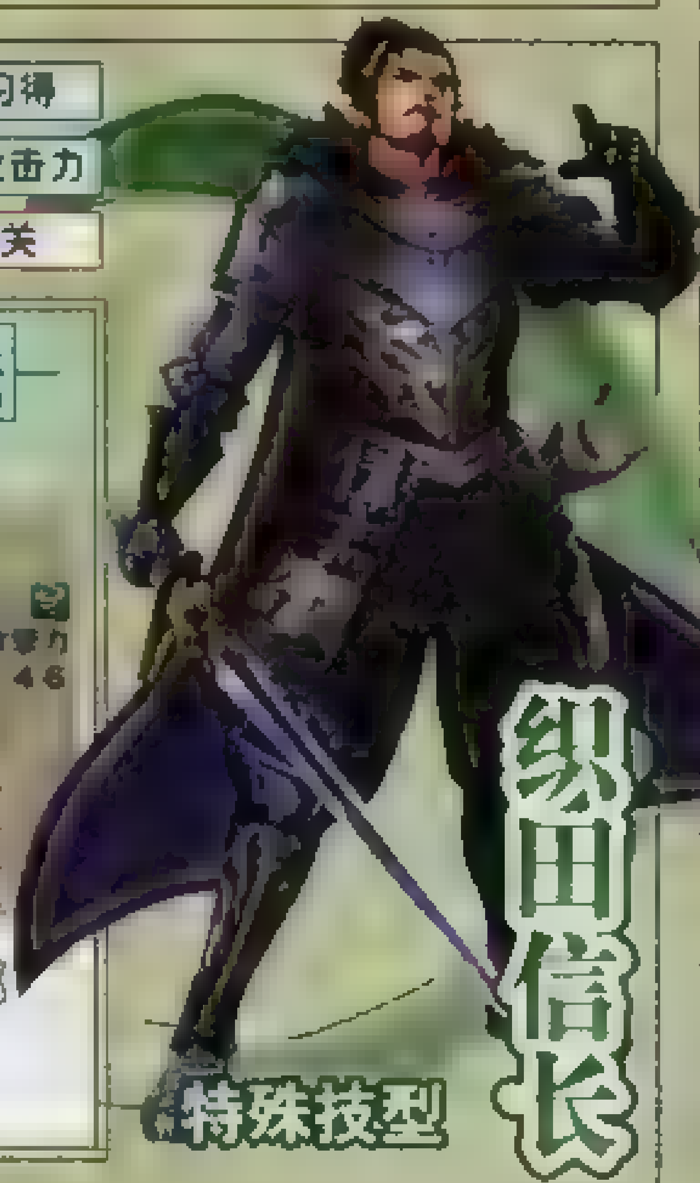
固有技能	快刀乱麻	强化武器的特殊技效果变强	20级习得
R1+□	在身边展开防护罩减少硬直	R1+△	强化武器的攻击力
外传·信长天下统一战的出现条件	织田信长的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：手取川之战



完成援护羽柴秀吉、柴田胜家、前田利家、丹羽长秀、泷川一益的5个任务后，输送部队就会出现。具体位置在上杉谦信的本阵附近。只要将这些武将附近的敌将全部击败，然后把撤退路线上的据点全封掉，输送部队的出现就只是时间问题了。



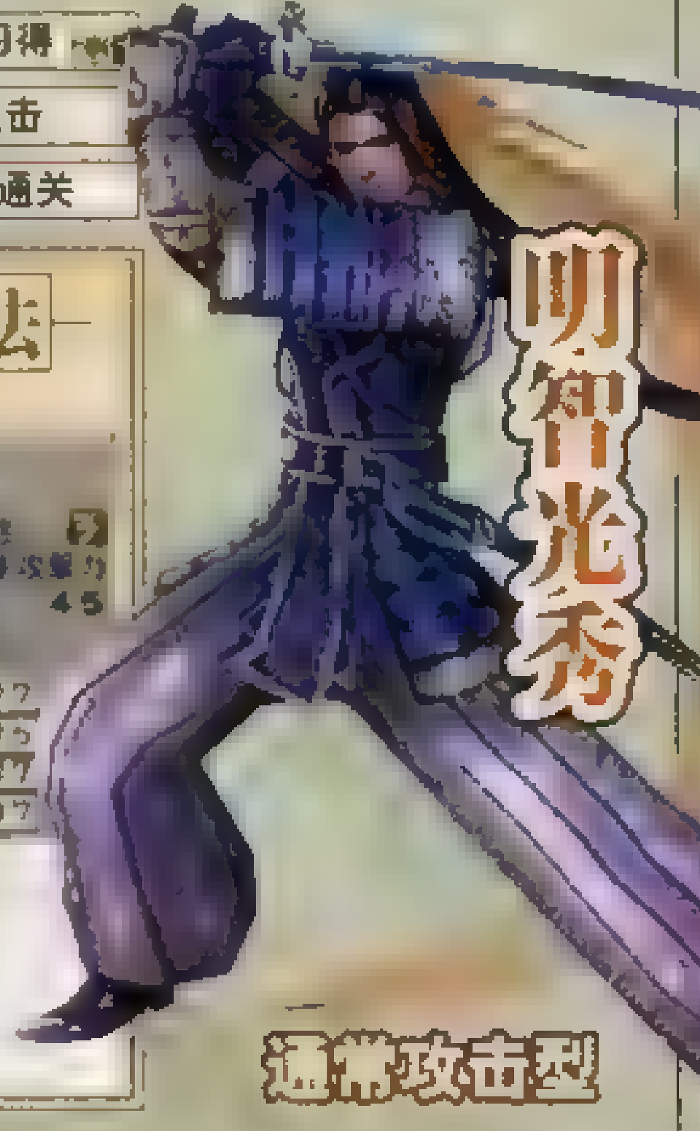
固有技能	金刚坚固	防御时按□可以推开敌人	10级习得
R1+□	附加雷属性的斩击	R1+△	受到攻击后自动反击
外传·光秀天下统一战的出现条件	明智光秀的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：光秀天下统一战



满足以下两个条件：1.3个同伴救援任务（分别位于柴田胜家、前田庆次、阿国的附近）和伊达击破的任务至少完成一个，且救下的同伴在玩家与本多忠胜接触前不能败退。2.全灭所有进攻我方本阵的敌人后与本多忠胜接触，之后风魔小太郎出现，而输送部队随后将出现在地图中上部。

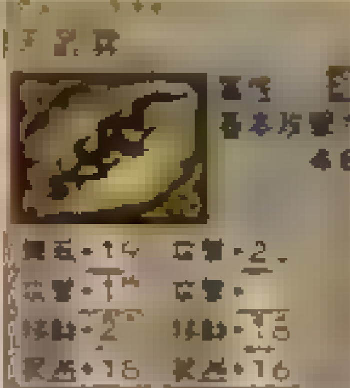




固有技能	千里天眼	可以防御背后的攻击	20级习得
R1+□	背后出现巨大的分身协同攻击	R1+△	向前方放出式神进行攻击
外传·九州征伐的出现条件	上杉谦信、武田信玄（含外传）的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：九州征伐



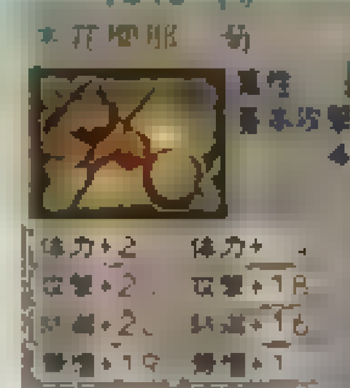
推荐流程如下：1.从西边经过臼杵前往鹤贺城，完成打倒羽柴军的任务。2.击败宁宁和前田利家。3.返回上杉军本阵，打倒来犯之敌和援军（共计6人）。4.进入左上方的岛津本阵，引发中伏事件，之后击败岛津义弘和岛津义久的影武者以及浓姬、织田信忠。5.依次打倒明智光秀和森兰丸，输送部队将在上杉军本阵出现。



固有技能	青云之志	蓄力攻击命中后可以跳跃	30级习得
R1+□	周围的我方人员能力上升	R1+△	让我方的伏兵出现或撤退
外传·贱岳之变的出现条件	阿市、浓姬（含外传）的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：贱岳之变



打开本阵开门后，先击败织田信长，再击败浓姬，之后击败立花誾千代、稻姬、森兰丸、阿国，最后击败宁宁。这样当浓姬再度出现后，输送部队将出现在地图左边。其实先击败浓姬再击败信长也是可行的，但不能让信长撤退的事件发生，所以还是先击败信长吧！至于我方武将的生死是无关大局的。

固有技能	一射神通	间接攻击具有贯通效果	30级习得
R1+□	连续向前方射击	R1+△	发射多枚跟踪弹
外传·三方原决战的出现条件	杂贺孙市和伊达政宗的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：本能寺脱出



10分钟内击败织田信长，输送部队就会出现。本关不能使用地图，而玩家的起点在地图左下方，开战后骑马沿右边的山壁前进，不久就会遇到森兰丸和浓姬。将这两位打倒后继续前进（为防止混战中迷失方向，下马时请先用马头定位），在右上方的营门前打倒敌将后就可以进去找信长了。之后先从营南门出去径直前行，走到底后沿山壁原路返回起点，在路上就会遇到输送部队。



固有技能	大山鸣动	无双全满时不容易被破防	40级习得
R1+□	帅气的大回转投	R1+△	10秒内能力随机上升
外传·九州征伐的出现条件	武田信玄的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：长筱之战



依次完成长筱城制压、鸟居强右卫门防卫、本多忠胜击破、羽柴秀吉击破的任务，当下商事件发生后输送部队就会出现。输送部队的出现地点在地图南方的敌据点附近，之后会向黄巢营方向移动。各个与任务相关的敌将均要求玩家亲自击败，切记不可冒进导致铁炮队被骑马队重创的事件发生。



放谈题目 小早川秀秋在关原一战中的倒戈导致西军一败，从某种意义上来说决定了日本的未来。不过在本作的关原关卡中，他会以十足的忠臣形象出现，连丰臣秀吉都大为称赞。在宁宁的外传中他更是为救叔母，挺身阻止东西军的交战。这样可算是搞怪吗？

伊达政宗



蓄力攻击型

固有技能	虎视眈眈	防御攻击时无双槽会增加	30级习得
R1+□	向前方连续射击	R1+△	令敌人的防御力下降，攻击力上升
外传·关原之战的出现条件	伊达政宗的无双演武通关		

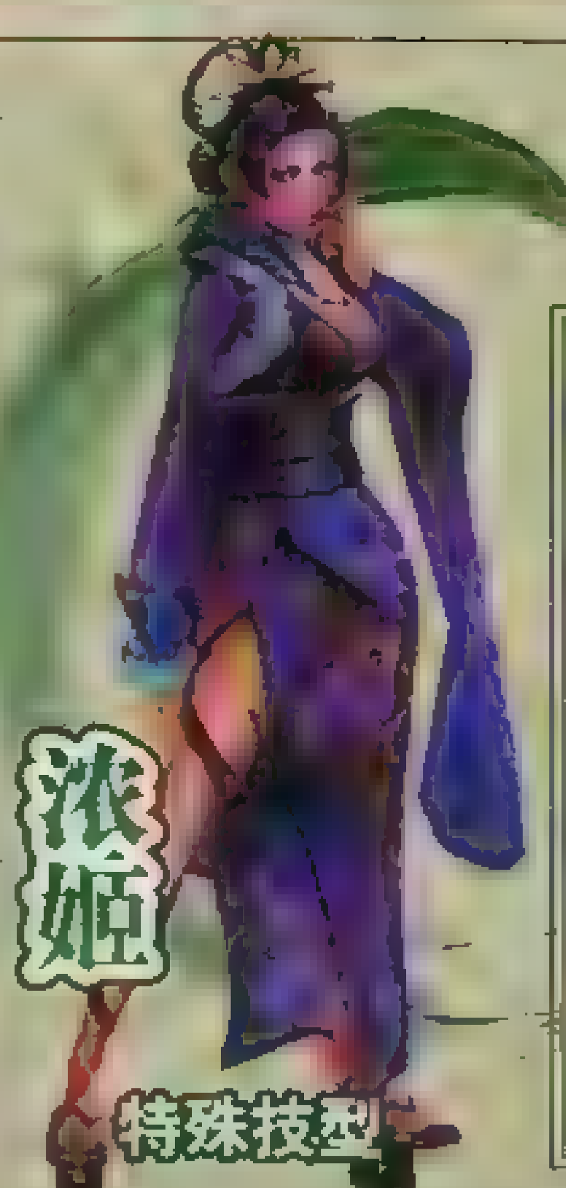
4级武器入手方法

关卡：三方原决战



推荐流程如下：①消灭井伊直孝。②按照指示制压东北砦和西砦，之后再干掉被激怒的宫本武藏。③进入地图西南方杀光敌将。④进入德川军本阵引发伏兵，并将出现的敌将全部消灭。⑤快速将除德川家康外的全部敌将击破。只要整个过程中我方没有任何武将败走，输送部队就会出现在地图西北方。

浓姬

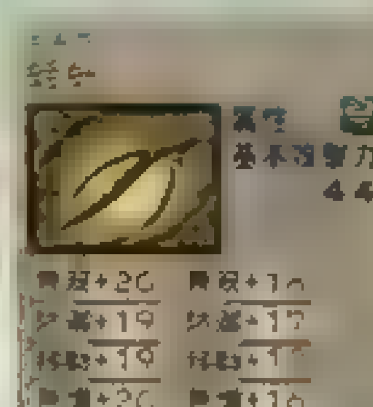


特殊技型

固有技能	虎视眈眈	防御攻击时无双槽会增加	30级习得
R1+□	在地上设置炸弹	R1+△	启动设置的炸弹
外传·[illegible]的出现条件	浓姬的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：本能寺之变



首先进入二条城引发援护织田信忠的任务，再击破明智秀满、御牧兼显完成任务。之后当明智光秀出场后，森兰丸会主动向其进攻，当森兰丸战死后输送部队就会出现。具体位置在二条城南边。如果嫌森兰丸死得不够快的话，可以在远处静观他和光秀的死斗。如此一来森兰丸很快就会阵亡了！

服部半藏

特殊技型

固有技能	现世御身	变身变得更加容易	20级习得
R1+□	用超眩的忍术攻击敌人	R1+△	分身为2～4人共同攻击敌人
外传·上田城攻略战的出现条件	服部半藏的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：上田城攻略战



完成搜讨风魔小太郎的任务，并在真田幸村弱化前将其打倒，贵重品就会出现。具体位置在上田城一楼，两个条件达成的先后顺序没有关系。风魔小太郎共有3个分身，需要全部找到并消灭才算完成。服部半藏的招式和一代差不多，但由于有了超强的分身术，所以实力大增，与强敌对战时不妨多用。

丰臣秀吉

通常攻击型

固有技能	青云之志	蓄力攻击命中后可以跳跃	30级习得
R1+□	敌人掉落黄金的几率变高	R1+△	令敌人的防御力下降，攻击力上升
外传·关原之战的出现条件	丰臣秀吉的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：贱岳之战



先靠近前田利家引发说得任务，再击败前田利家完成任务。之后前田庆次会开始向本阵进攻，将他击败之后输送部队就会出现。具体地点在前田利家的阵地附近。这把武器的拿法可谓相当简单，不过武器上的附加能力也真够搞笑的——3项移动、2项瞬发、3项运，果然是便宜没好货啊！

本多忠胜



蓄力攻击型

固有技能	明镜止水	适时防御可以减少硬直	20级习得
R1+□	增加无双槽，且有攻击判定	R1+△	碰到敌人就能造成伤害
外传·天正御前仕合的出现条件	本多忠胜的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：天正御前仕合



在以下敌将进入我方砦前将其击败，完成阻止任务：前田庆次、风魔小太郎、服部半藏、宫本武藏、佐佐木小次郎、伊达政宗、德川家康、羽柴秀吉，之后输送部队将出现在中央砦的东南方向。注意每批敌将的攻击目标是随机的，可以在其现身前反复读档调整，尽量让他们走远路吧。实在拿不到的话推荐双打。

稻姬

特殊技型

固有技能	一射神通	间接攻击具有贯通效果	30级习得
R1+□	向前方连续射箭	R1+△	令所有攻击附加不同的属性
外传·[illegible]田城防卫战的出现条件	稻姬的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：小田原城攻略战



将除了北条氏直、北条氏政外的全部敌将击破，输送部队就会出现。具体位置在我方本阵，全部敌将均要由玩家亲自击破。推荐流程如下：①完成天梯车护送任务。②完成全门开启任务，并清光门前的敌将。③完成兵粮库袭击任务。④完成百人斩开门任务。⑤击败守炮的敌将。⑥上天守阁二楼消灭风魔小太郎。

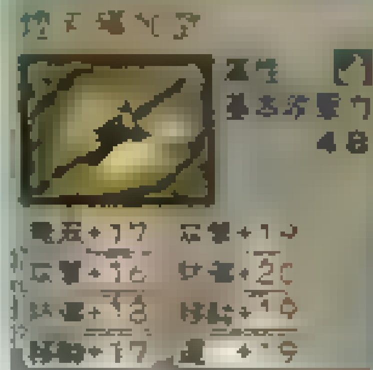
德川家康

通常攻击型

固有技能	金刚坚固	防御时按□可以推开敌人	10级习得
R1+□	向前方发射炮弹	R1+△	发射多枚跟踪弹
外传·上杉征伐的出现条件	德川家康的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：关原之战



将除了石田三成之外的全部敌将击破，输送部队就会出现。具体位置在地图左上方的据点处。需要注意的是，不能让小早川秀秋、毛利秀元、吉川广家加入东军，不然就无法满足全部敌将击破的条件了。所以相关任务可以无视，静等小早川秀秋向东军进攻即可。我方武将的生死是无关大局的。

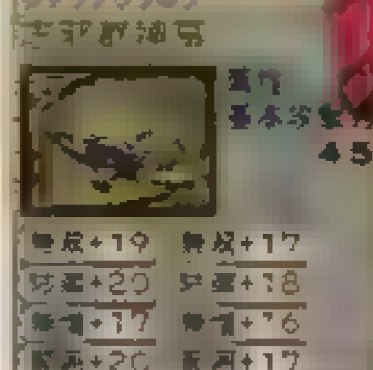
石田三成

特殊技型

固有技能	天命反转	防御时可以弹回间接攻击	40级习得
R1+□	在地上设置陷阱	R1+△	启动设置的陷阱
外传·江户之阵的出现条件	石田三成和直江兼续的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：江户之阵



依次完成江户城东门开门、救援宇喜多秀家、击破背叛者、城内敌将全部击破、阻止风魔小太郎突入本阵、护送安国寺惠琼回本阵这6个任务后，进入天守发现道路不通时安国寺惠琼会说出情报，之后贵重品就会出现。具体位置在从小天守到天守的长廊上。各任务出现的敌将均需全部由玩家击破。

时光倒流 本作浅井长政和阿市的剧情可谓相当不错。历史上的浅井长政因为执着于对朝仓的义而背叛了信长，最后落到家破人亡的结局。如果能给他一次机会重新来过的话，他又会做出怎样的选择呢？答案就在浅井长政无双演武的最后一关中

浅井长政

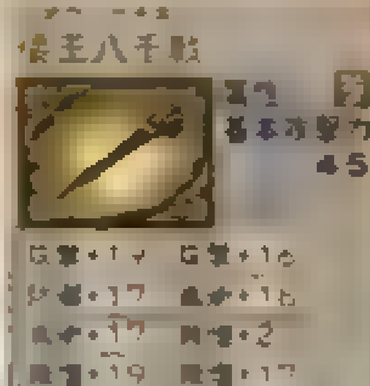


通常攻击型

固有技能	电光石火	部分蓄力攻击可以用特殊构取消	20级习得
R1+□	令所有攻击附加属性	R1+△	让我方的伏兵出现或撤退
外传·关原决战的出现条件	浅井长政的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：小谷城防卫战



将除了织田信长、织田信忍浓姬之外的全部敌将(包括援军伏兵)击败，这样当浅井军全军攻上开始时，输送部队将出现在地图西北的据点附近。相关任务是否发生并不重要，但任务一旦发生就不能让其失败。注意当羽柴秀吉不在山田山砦时，进入山田山砦才会引发伏兵事件。

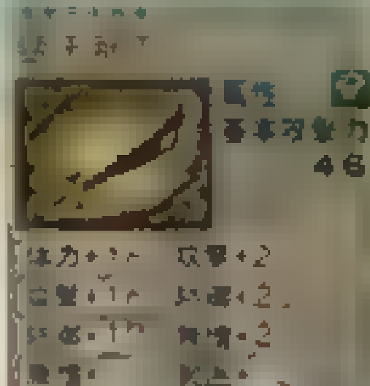
岛左近

特殊技型

固有技能	明镜止水	适时防御可以减少硬直	20级习得
R1+□	范围超广的属性攻击	R1+△	呼唤弓箭、火枪或大筒进行援护
外传·三方原之战的出现条件	岛左近的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：关原之战



在我方武将全部健在的情况下，完成鼓舞大筒、防止小早川秀秋受威胁、阻止稻姬突击本阵的任务。之后将除了德川家康和本多忠胜外的全部敌将击败，最后击败本多忠胜，输送部队就会出现在地图南方。注意小早川秀秋背叛事件不能发生，吉川广家和毛利秀元是否背叛则无关大局。

岛津义弘

固有技能	大山鸣动	无双全满时不容易被破防	40级习得
R1+□	攻击力上升，防御力下降	R1+△	碰到敌人就能造成伤害
外传·关原之战的出现条件	岛津义弘和真田幸村(含外传)的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：关原突破战



依次完成救援石田三成、岛左近、立花訚千代的任务，再将本多忠胜、服部半藏、稻姬击败，阻止德军的援军赶到后，将除了德川家康之外的敌将全部清光，输送部队就会出现在地图左上方。任务完成顺序有讲究，但杀敌的顺序无关紧要，在援军到来之前将德川家康之外的敌将全灭也没有影响。



通常攻击型

立花訚千代

固有技能	快刀乱麻	强化武器的特殊技效果变强	20级习得
R1+□	召唤落雷攻击敌人	R1+△	武器的攻击力强化
外传·江户之阵的出现条件	立花訚千代的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：九州征伐



依次击败岛津家久、岛津忠长、岛津义弘、岛津岁久后攻入敌本阵，发生岛津四兄弟的伏兵事件之后依次打倒岛津家久、岛津岁久和岛津义弘，输送部队将出现在鹤贺城附近。准确入手方法目前尚不明了，不过按这个方法是最为方便快捷的。注意不要弄错了打倒敌将的顺序，尤其是最后的四兄弟。



通常攻击型

直江兼续



特殊技型

固有技能	千里天眼	可以防御背后的攻击	20级习得
R1+□	身边出现护符攻击敌人	R1+△	令敌人的速度大幅下降
外传·上杉征伐的出现条件	直江兼续的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：上杉征伐



在我方全部武将健在的情况下，击败本多忠胜、服部半藏、稻姬，输送部队就会出现，具体位置在地图中央附近。如果对自己有信心的话，只须开战后迅速击败本多忠胜、服部半藏、稻姬，在上杉景胜出现后输送部队就会跟着出现。否则的话就只能先保护上杉景胜，然后伺机清光敌将了。

宁宁



特殊技型

固有技能	现世御身	受身变得更加容易	20级习得
R1+□	分身为2～4人共同攻击敌人	R1+△	变身为附近的角色(敌我均可)
外传·关原乱入的出现条件	宁宁的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：小牧长久手之战



依次完成以下4个任务：①打败井伊直政和丹羽长重，完成部队救援任务；②击败神子田正治，完成池田恒兴压任务；③从忍道赶回本阵，完成阻止服部半藏入侵本阵的任务；④击败本多忠胜和稻姬，完成岩崎城守卫任务。之后输送部队将出现在地图中央偏左的据点附近。

风魔小太郎

固有技能	行云流水	蓄力攻击中可以紧急回避	30级习得
R1+□	防御不能的投技	R1+△	火属性的忍术攻击
外传·小田原城防卫战的出现条件	风魔小太郎的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：小田原城防卫战



完成以下6个任务：①将在城内的破坏工作兵击退；②防卫三条城大手门；③救出北条氏政；④将笠原康广护送至城内；⑤打败德川军，救援北条氏政；⑥阻止宁宁的小田原城爆破行动。建议完成顺序是①②③④⑥⑤，进行④时可先杀光小笠原康广附近的敌将，但要注留下一些杂兵，这样可以延缓他的撤退，之后就可以进行⑥和⑤。如果撤退太快的话会遇到难缠的岛左近。



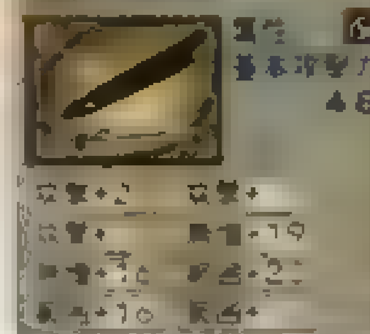
蓄力攻击型

宫本武藏

固有技能	狮子奋迅	受到攻击时可以按△反击	30级习得
R1+□	受到攻击后自动反击	R1+△	增加无双槽，且有攻击判定
外传·天王寺脱出的出现条件	宫本武藏的无双演武通关		

4级武器入手方法

关卡：京洛动乱



将德川家康打倒，输送部队就会出现。由于开战后德川家康就会逃跑，所以要备上一匹快马去追赶。作为本作的最强角色，4级武器的入手方法却如此简单，简直有辱剑圣的威名。在看过这把武器的附加数值和属性之后，让人不得不感叹：果然是天下无双！（武藏：废话，看看我背上写着什么？）



蓄力攻击型

搞怪巫女之一 ①当阿国遇到岛津："这胡子摸起来一定感觉不错，好想摸呀"岛津义弘(怒)："不行！"②当阿国遇到立花："连男人也没你这么有气概，真棒！"立花："闭嘴！"阿国："好有气概，再说一次吧！"③当阿国遇到左近："不错的男子，好想扑在你的怀里……"左近："对不起，我不喜欢女人倒追。"

无限城踏破指南



这一作的无限城要比前作好玩得多，原因就在于引入了大量任务。任务种类非常多，由于篇幅限制，在此只能对重要任务和部分有难度的任务进行解说。每5层就有一次选择任务的机会，如果顺利完成任务，就能获得相应的报酬，部分任务完成后还能开启新的任务。

打无限城前最好要培养出一个使得比较顺手的强力角色。无限城深达100层，虽然打到11层、21层、31层、41层、51层后就可以花钱直接从该层开始，但这笔"养路费"相当高。在51层后就只能靠自己去打了，幸好每5层打过后就有一次中断存档机会。注意这个中断存档在读取后会消失，不过只要进入"各种设定"后读取之前的存档，就可以令中断存档恢复了。

在无限城中同样可以获得经验值并升级，但不能偷学技能。在无限城后期会遇到超强的敌人，如果能力不够的话根本打不动。所以一定要有强力角色后再来挑战。另外就是建议学到真眼后再来挑战无限城，有了真眼就可以知道道具的位置，这样难度无疑会下降不少。

森兰丸の愿い

第1层就有。完成之后第6层追加任务前田庆次の愿い、第11层追加任务明智光秀の愿い。

前田庆次の愿い

第6层出现。注意第6层和第8层出现尽情杀敌字样后，要杀大约50人才算合格。

明智光秀の愿い

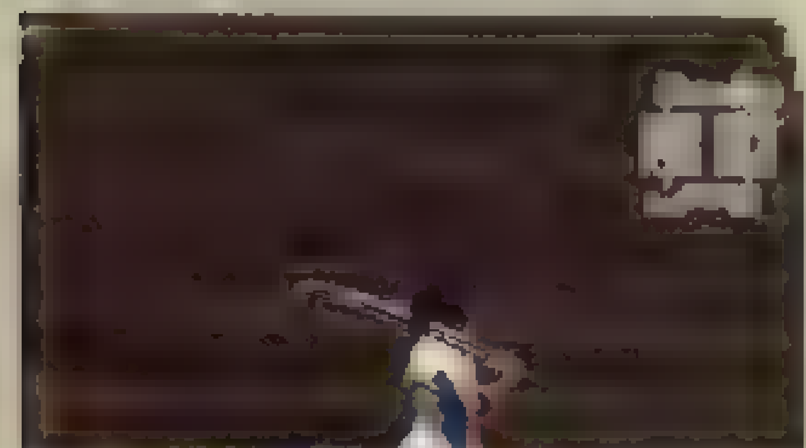
第11层出现。其中第11层按照上左下的顺序过门就能通过，第12、14层要避开守卫探听情报，第13层需要将前田庆次引到指定地点再让明智光秀通过。完成之后第21层追加任务明智光秀の愿い その贰。

明智光秀の愿い その贰

第21层出现。和上一个任务比起来简单不少，只要一路杀过去就行了。完成之后第31层追加任务森兰丸の愿い その贰。

森兰丸の愿い その贰

第31层出现。在第33层要根据前两层取得的情报来决定打哪个武将。比如纱迦得到的情报依次为：犯人向东跑了、好像是明智光秀、也许不是明智光秀、有可能是前田庆次。由此推断出应该进东边的门打前田庆次。完成之后第41层追加任务 明智光秀の愿い その叁，同时森兰丸成为可选择角色。



明智光秀の愿い その叁

第41层出现。完成之后第31层追加任务前田庆次の愿い その贰。

前田庆次の愿い その贰

第31层出现。完成之后第46层追加任务前田庆次の愿い 真实は…。

前田庆次の愿い 真实は…

第46层出现。在第50层最后会对上前田庆次，如果玩家使用森兰丸的话，打败前田庆次后就能拿到森兰丸的4级武器。

幽闭されし姬

随机出现。整个任务就是解谜，要在每层完成任务获得情报，最后根据情报来找出犯人并将其打倒。纱迦获得的情报是犯人是一个和羽柴秀吉很熟的女人，答案当然就是宁宁了。另外本任务有时会出现战国智力问答，玩家同样要击倒答案武将才算完成。这里问的问题和日本战国历史有一定关系，不过只要你玩过游戏应该都能知道。

难攻不落の间

随机出现。这个任务难度较高，带有很强的解谜要素，谜题大致有3种：一种是将敌全灭后进入封闭的房间，然后击碎全部火药壶并消灭爆忍头目；另一种是不断打倒敌将拿到新的钥匙，用钥匙去打开新的门；还有一种是计算问题。每个门都有对应的数字，玩家要打倒特定的门守备长，使得数字之和等于一旁武将给出的数字才能过关。

里御前仕合 开催！

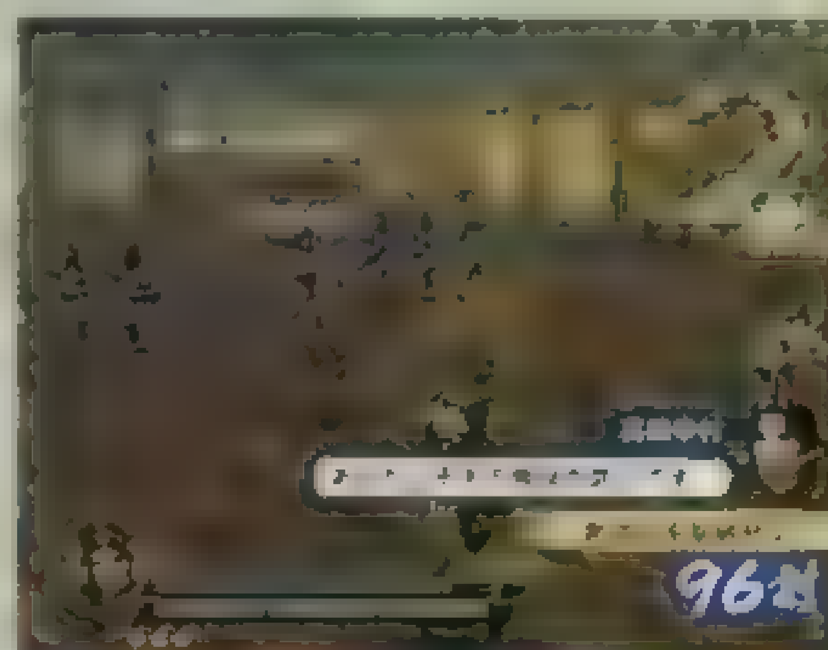
第71层出现。采用比武大会的方式进行，第75层即为决战。决战要连战5个强敌，胜出的话即可上楼过关。不过此时会出现附加赛，玩家要同时面对两个强敌。如果能够战胜他们的话，可以获得3件武器作为奖励。如果玩家使用的角色已学会3级干金，那么在战胜两个强敌之后商店里就会出售4级千金了！

よろず屋主人の警护

第71层出现。这个任务的目的是护送店主，简单地说就是把拦路的人统统干掉就行了。不过玩家不光要将其送上楼，还不能减信赖值。任务的最后会受到本多忠胜、稻姬和立花的夹击，非常危险，一定要设法将他们从店主身边引走。如果能完成任务，那么商店里就会出售放生月毛。

薄幸の佳人

第76层出现。这个任务的难度颇高，运气不好的话会遇到1分钟内击败强敌的任务，能力不够的话相当棘手。有时还会遇到无限复活的浅井家武将夹攻，只有坚持到浅井长政出现后将其打败，才算顺利过关。幸好任务内容随机性较大，可以用反复读档来进行调整。第80层击败冒着斗气的柴田胜家后，阿市就会大方地把柴田胜家送给你，这样就可以在商店中雇用柴田胜家。



登用试验

第76层出现。任务完成方法很简单，一路杀过去就行了，但有时间限制。而在第80层会遇到冒着斗气的宫本武藏和佐佐小次郎，而这两人攻击力翻倍后的威力大得令人难以想象！如果能顺利通过的话，就可以在商店中雇用佐佐木小次郎。

立身出世の志

第86层出现。在这个任务中会与不同时期的秀吉作战，前几层很简单，最后会遇到秀吉拼凑的强大军团。如果以学会3级立志の才的角色完成任务，商店里就可以出售4级立志の才。

无限の极み

第96层出现。虽然是无限城的最后5层，但难度相当低，每层只有2个武将要对付，而且能力都不高。这个任务也是最好赚钱的任务，打杂兵时就能得到钱，而过关之后更可以获得9999两黄金！如果以学会3级英杰の技的角色完成任务，商店里就可以出售4级英杰の技。

荷驮头救出战

随机出现。只要能将荷驮头成功救出，即可完成任务。如果在第51层至第71层之间完成过荷驮头救出战和秘药制作这两个任务的话，在第71层会遇到特殊的荷驮头救出战（内容说明不同）。如果完成这个任务的话，商店里就可以出售汗血马。举个例子，假设在第61层完成荷驮头救出战，在第66层完成秘药制作，那么第71层就会出现这个任务了。我们可以通过反复读档来确保任务的出现。（此方法感谢levelup.cn的神灭第六天提供！）

最强角色 宫本武藏

一代的最强角色是前田庆次还是本多忠胜，至今仍无定论，不过这一代的最强角色多半非宫本武藏莫属。宫本武藏的强大在于特殊技R1+△，此技不但出招快、范围广，而且能蓄不少无双槽。偏生宫本武藏的无双奥义非常厉害，一级对单体威力巨大，三级自带的无限真空刃（其出《恶魔城》）用来清光小兵极为方便。与强敌对战时只要设法用紧急回避摆脱对手，然后伺机跳上两脚无双槽就全满了，之后就用无双乱舞击破吧！用这种技术的话，只要能力不至于太差，过百层应该都没问题。



搞怪巫女之二

①当阿国遇到长政（姊川之战）："这男人真不错啊，和我一起回出云吧！"阿市：长政……长政"阿市到底会，我只要你一个人！"

②当阿国遇到长政（小谷城防卫战）："这男人真不错啊，和我一起回出云吧！"长政：我已经舍弃了爱，也没办法再接受爱。"



魔界戦記ディスガイア2

攻略透解 文 猫太

“史上最凶”是一个什么样的概念？我想很多人都搞不懂这个词的含义，包括在接触《魔界战记2》之前的猫猫，同样是不能理解一款游戏怎么样才能称为“史上最凶”。事实上，在截稿前的一天为止，猫猫依然在疯狂地玩着这款游戏。的确，流程攻略对于这款游戏来说只是微不足道的一部分，或许你不需要理解过多的系统和刻意研究各种让角色迅速强化的方式，只须多练两级就能完成流程攻略。但在面对等级已经上百甚至上千级的隐藏BOSS面前，一个华丽的万位数字落在己方角色头上并让其灰飞烟灭时，你不得不相信自己是无力的。所谓“史上最凶”，一定要做到在吸引力和促使人不断有钻研下去的动力，那么《魔界战记2》并没有辜负这个从前作就继承下来的称号。不过集合了近两年的多款外传作品的出色系统，本作的复杂程度还是能让不少人捏一把汗，下面将会全面剖析本作的系统和流程攻略心得，让玩家们能更好地体验本作。

魔界战记2	日本一Software	S·RPG
PS2 魔界戦記ディスガイア2	2006年2月23日	日版
		6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄 全年龄

柯鲁尔特村观光团

作为主人公艾德鲁故乡的柯鲁尔特冈为游戏的根据地，几乎在每一场战斗后都可以返回此地进行休息与整理，而且在每一话（除第四话）都会在村中出现3个宝箱作为给予玩家的奖励。不过在村中的每一个设施都隐藏着大量的秘密，下面为大家逐一分析。



议 暗黑议会　邮 领取罪状处　时 传送者　魔 魔界医院　武 武器店
防 防具店　道 道具店　界 道具界　村 村中住民　键 隐藏按键

※调查5个隐藏按键后右下的树荫处会出现时空传送者MK2，在一段剧情后与她对话便可以与其战斗，战胜她后可开启里关卡。由于篇幅关系，这个部分将在下期介绍。

村中操作

方向键	移动角色（较慢） 左右切换角色菜单	R2	下翻页
		○	对话／确认／调查
左摇杆	移动角色（较快）	□	切换角色状态显示
L1/R1	45度转动视角	△	调出菜单
L2	调整镜头距离／上翻页	×	取消／跳跃

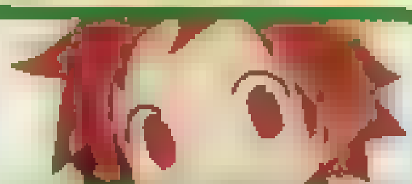
商店

在村中的商店一共有武器店、防具店和道具店三种。由于每个角色的身上可以装备一件武器和三件防具，因此在防具店中除了售卖最基本的衣服和盔甲外，还会出售各种饰品。道具店中出售HP和SP的回复药，还会出售专用盗取对方身上物品的“小手（ハンド）”。在购物前，玩家会发现画面下方会出现“商品レベル”和“お得意様ランク”和一条空槽。随着玩家在商店中购物所花费的金钱增加，空槽的能量也会开始上涨，当能量蓄满后“お得意様ランク”的等级便会上升。而“商品レベル”就是指现出售商品的等级，需要通过“暗黑议会”（后文介绍）的裁决才会增长。“お得意様ランク”每上升一级，“商品レベル”的最高等级也会随之提升。商品等级越高，从商店中出售的商品价格和性能也会有所提高。虽然两个等级都是三家商店通用，不过玩家千万不要盲目提升“商品レベル”哦！不然你的资金可能跟不上商品的价格。

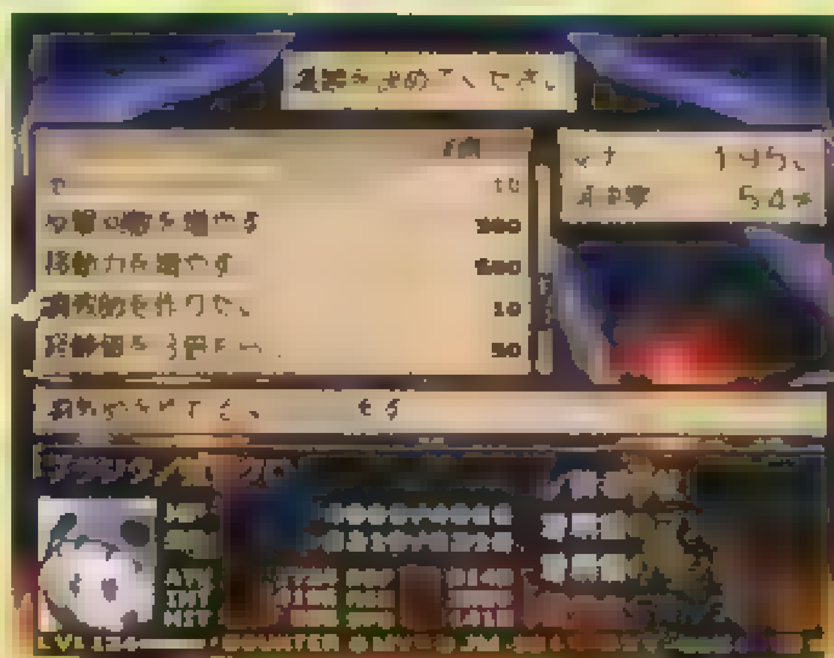


购物小技巧 由于每次进入商店时所出现的商品都是随机，无论是种类还是性能都会有所改变，要是想买好东西的话，不妨多进出几次再下手购物。

暗黑议会



暗黑议会是本作的全新系统，通过与议会书记官对话就可以通过议会实现大量的功能。每次进入暗黑议会都需要选择一名召集的角色，然后消耗其玛娜值召开议会实现该角色的请求。当然，在选项中不需要消耗玛娜的功能都是不需要通过议会裁定的。右表会首先介绍一下所有选项的功能。（表格中所述的玛娜花费值是指进行该指令所消费的数值）



▲暗黑议会是游戏中相当重要的系统，这关系到角色的能力值和各种有利的条件

选项	说明	花费玛娜
议员一览を见たい	查看审判中曾出现过的议员名单	—
新しいキャラクターを作る	创造新角色	—
キャラクターを削除する	删除角色	—
名前を变えたい	改名	—
转生する	进行转生	100
转生して罪を偿いたい	（前科者专有）消除前科并转生	300
お店にもっと高いものが欲しい	提高商店的"商品レベル"	10（10↑）
お店、もっと安いものが欲しい	降低商店的"商品レベル"	10（10↑）
敌をもっと强くしてほしい	让所有敌对怪物能力上涨	100（50↑）
敌をもっと弱くしてほしい	让所有敌对怪物能力下降	10
眼镜がほしい	让防具店中出售眼镜	30
ベルトがほしい	让防具店中出售腰带	30
靴がほしい	让防具店中出售靴子	30
ギブスがほしい	让防具店中出售ギブス	50
反击回数を增やす	增加一次反击次数	300
移动力を增やす	增加一格移动范围	500
经验值を3倍もらう	在打倒下一位敌人后获取的经验值为3倍	50
ボーナスゲージUP	在第一回合所增加的BOUNS值有所提高	50
プリニーデー	下一场战斗只能让プリニーデー角色上场	50
军资金が欲しい	让官员们提供经济支援	10
议员になりたい	（艾德鲁专有）让艾德鲁成为议员	200
议员としての发言力を上げたい	成为议员后的艾德鲁让自己的发言更具备影响力	20
暗黑议会に出席	让艾德鲁以议员身份出席议会	—

出席议会 当艾德鲁成为议员后可以选择出席议会，然后可以让玩家选择NPC们的要求。比如让某个种族议员的发言力变上升，或者满足一些己方角色的变态要求等。在议会召开时玩家可以拿掉提议者身上的道具作为贿赂自己的物品。

审判技巧

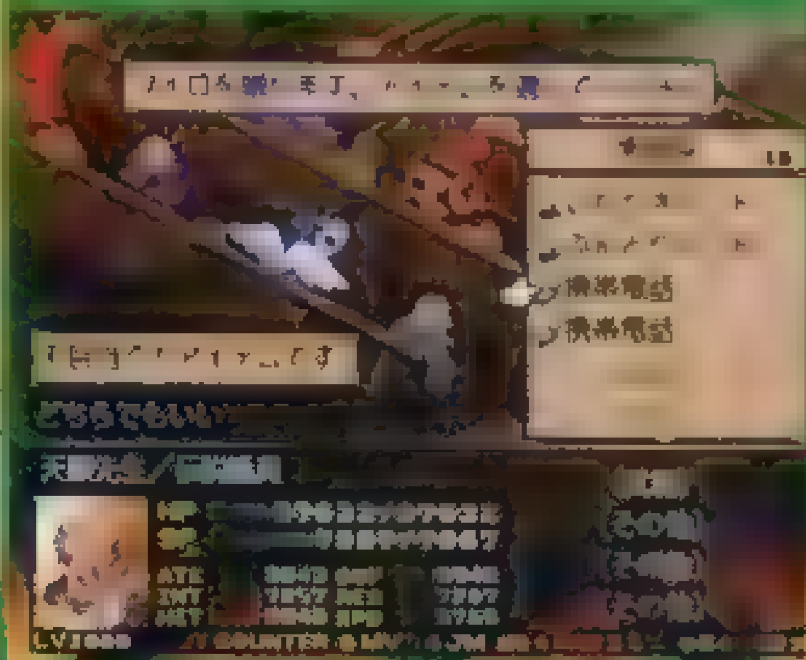
在选择需要花费玛娜的项目时，玩家可以看到右方会出现一个"可决率"的百分比数字，这个数字[illegible]率。当角色召开议会后，会进入一[illegible]种各样的怪物议员，玩家可以看到他们身上的颜色并通过指针看到这些议员对待玩家提议的看法。蓝色代表该议员对玩家有好感并绝大部分赞成裁决，白色代表该议员会以自己意思决定是否同意，红色代表该议员对玩家反感且基本否决玩家的提议。当赞成的票数大于反对的票数表示该提议通过，相反则表示不通过。玛娜值是在每次进入议会时扣除的，无论结果是赞成还是反对也会扣除相应的玛娜，但玩家可以通过各种手段，或者在召开会议前通过一些特别的方法让整个局势扭转，下面将介绍两个如何在议会中获取胜利的技巧。



贿赂要诀

在暗黑议员开始后，只要玩家的指针对准议员并按下○键就能从便携袋中选择物品对该议员进行贿赂，从而增加其好感度，不过这些议员并非什么东西都喜欢，在选择道具时，画面左方会出现议员对该物品的渴求度，给他最喜欢的东西会迅速提高好感度，反之则令其更愤怒，道具的评价从最差到最好分别表示为"绝对[illegible]"→"あまり欲[illegible]"→[illegible]欲[illegible]"。除了道具外，有些议员还对手机和装备感兴趣，因此[illegible]。

另外，在战斗中获得的某些"携带电话"附带在村中拨通相应官员并影响他们在下一场议会中好感度的功能[illegible]。



清楚议员习性

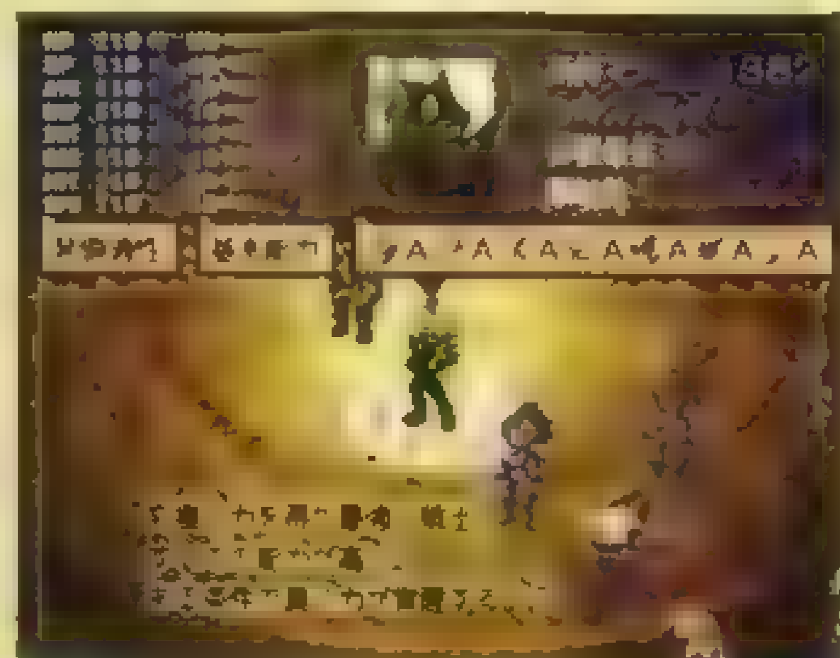
议员一共分成三个等级，而每个等级都有两个不同的种族，每个等级的议员的发言各代表不一样的点数：下级议员10点，中级议员50点，[illegible]成功贿赂一名上级议员远比贿赂一名中级和下级议员要划算。但是要注意，每个等级的两个种族议员都是呈对立关系的，也就是说，若玩家贿赂其中一名上级议员，那么对立关系的上级议员都会稍微降低好感度，不过这个跌幅不会太大。值得玩家注意的是属上级议员的バキエル种族每次都是处于喝醉状态，因[illegible]能作出相反的行为[illegible]"クロロフォルム"和令议员酒醒[illegible]变得相当有用，每次[illegible]。

除了以上三个等级的议员外还有一些传说的议员随机出现在议会中，他们的发言不但具备相当高的点数，而且还会影响附近或部分议员的结果，所以这些传说议员是玩家重点贿赂的目标。

创造角色



创造角色除了需要消耗基本的100点玛娜外，根据所创造角色的素质，所消耗的玛娜将会大幅度增加。创造角色时，首先选定创造角色的召集议会者，（这点相当重要，创造者与被创造者将会是师徒关系，后文会有相关的说明）然后从可创造的职业名单中再选择玩家希望创造的职业角色（若该职业已经有更高级的阶层也可以直接选择高阶职业）。接下来就是选择该角色素质的时候了，素质从最差的"どうしようもないクズ（没用的废物）"至最佳的"天才"一共有6个等级，而所耗费的玛娜值也从最少的1至最高的几千、甚至上万（根据该角色的转生次数和职业类型决定），这些素质直接影响了玩家可分配给该角色的奖励点数（ボーナス）。最差的"どうしようもないクズ"会减少1点角色的奖励点数，最好的"天才"将给予该角色10点的奖励点数。奖励点数的作用是增加角色某项属性能力的成长，对某项属性奖励点数加得越多，就代表该角色的该项属性成长特别高。一般情况下，这些角色都不需要通过暗黑议会的批准直接创造，但随着剧情的发展，要创造高素质、高阶职业的角色就需要通过议会的同意才能成功创造了。



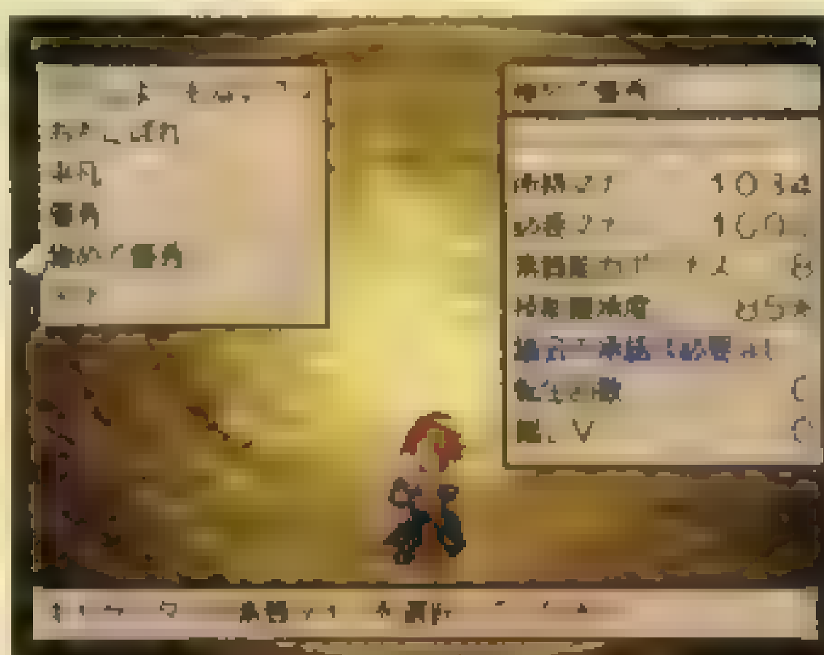
师徒关系 在人物的状态栏下方就会看到该角色的师徒关系，这就是指创造者与被创造者的关系。师徒关系并非只是挂个名字，无论在成长还是战斗上都有着相当大的联系：1.师徒关系的角色站在一起发动连携攻击的几率会增加；2.弟子在等级上升时，师傅的能力值会有轻微的上涨；3.如果弟子会施放魔法（指攻击魔法和回复魔法），则师傅站在弟子身边就能使用弟子的所有魔法（范围只有一格），如果一直使用至魔法等级提升，那么师傅将永久习得该魔法。所以在决定创造者时一定要谨慎考虑。

特殊职业的创造条件

职业名称	创造条件
魔物使い	捕获一个怪物后（在战场把垂死的怪物扔进据点），通过暗黑议会的“调教师を作りたい”请求
重骑士	队伍中随意角色的长枪等级到达Lv3后，通过暗黑议会的“タフガイを作りたい”请求
魔法剑士	队伍中随意角色的剑和杖等级到达Lv3后，通过暗黑议会的“グラマーな美女を作りたい”请求
忍者（男）	队伍中随意角色的拳和剑等级到达Lv5后，通过暗黑议会的“忍者を作りたいでござる”请求
忍者（女）	队伍中随意角色的拳和杖等级到达Lv5后，通过暗黑议会的“くの一を作りたいでゴザル”请求
アーチャー	队伍中随意角色的弓等级到达Lv5后，通过暗黑议会的“愛の狩人を作りたい”请求
咎人	队伍中随意角色获取前科后，通过暗黑议会的“悪人を作りたい”请求
ガンナー	队伍中随意角色的枪等级到达Lv5后，通过暗黑议会的“夕阳が似合う男を作りたいでござる”请求
贤者	破坏了一定数量的陷阱水晶后，通过暗黑议会的“ジジイを作りたい”请求
侍	队伍中随意角色的剑等级到达Lv5后，通过暗黑议会的“东洋の剑士を作りたい”请求
カオスソルジャー	二周目后通过暗黑议会的“究极の战士を作りたい”请求
所有怪物	打倒一次后便可以创造

转生

所谓转生，就是花费玛娜值让角色的等级重置回1级，但拥有更多的奖励点数，便于他在等级上升后更容易提升能力值。当非游戏主要角色外的职业角色达到一定等级后，他们的高阶职业就会出现，高阶职业除了在各方面属性都要比上一个职业高外，成长度也要相对猛烈。所以，一般当某个职业的角色出现了更高阶的职业都需要考虑通过转生让自己变成更强大的一员。转生与创造角色的流程基本一致，但在选择新职业的素质时更需要考虑清楚。因为如果玩家选择低等级素质的转生，那么技能的继承度也会下降，也就是说，若玩家选择了“どうしようもないクズ”，那么技能的继承度只有45%；若玩家选择了“天才”，那么继承度会高达95%。某些职业的技能相当多（如ヒーラー），若让他们的继承度大跌将会严重影响他们技能的威力和范围，所以建议玩家每次转生都要准备好大量的玛娜，至少要转生“优秀”以上的素质。



节省你的玛娜 由于角色在转生后的玛娜会归零，因此在转生前先确定好转生一共要花费的玛娜，计算好剩下的玛娜还可以做些别的事情。比如可以提升商品等级、让下次经验值涨3倍等。注意千万不要在转生前选择增加移动力和反击数，这两项加成将会在转生后消失。



角色状态详解

ウェポンマスタリー（武器の習熟度）

1. 角色名字
2. 角色的基本属性
3. 角色的装备品
4. 等级和经验值
5. 一回合最大反击数
6. 移动格数
7. 跳跃高度
8. 对属性攻击的耐性和释放属性攻击的加成
9. 对各武器的适性，S为最高级，E为最低级。此数值影响提升武器等级的效率
10. 总经验值、离下个等级所需经验值、玛娜值
11. 装备适性。比如ATK为130%的角色装备一件ATK+10的武器，最后所增加的ATK为13

罪状

罪名	条件	前科获得数	奖品
LV上げすぎの罪	Lv20以上	前科2犯	50000HL
HP多すぎの罪	HP500以上	前科2犯	50000HL
SP多すぎの罪	SP300以上	前科2犯	50000HL
ATK多すぎの罪	ATK200以上	前科2犯	50000HL
DEF多すぎの罪	DEF200以上	前科2犯	50000HL
INT多すぎの罪	INT200以上	前科2犯	50000HL
RES多すぎの罪	RES200以上	前科2犯	50000HL
HIT多すぎの罪	HIT200以上	前科2犯	50000HL
SPD多すぎの罪	SPD200以上	前科2犯	50000HL
相当HP多すぎの罪	HP5000以上	前科2犯	2000000HL
相当SP多すぎの罪	SP3000以上	前科2犯	2000000HL
相当ATK多すぎの罪	ATK2000以上	前科2犯	2000000HL
相当DEF多すぎの罪	DEF2000以上	前科2犯	2000000HL
相当INT多すぎの罪	INT2000以上	前科2犯	2000000HL
相当RES多すぎの罪	RES2000以上	前科2犯	2000000HL
相当HIT多すぎの罪	HIT2000以上	前科2犯	2000000HL
相当SPD多すぎの罪	SPD2000以上	前科2犯	2000000HL

前科要赖获取法 在道具界遇到裁判所的传送点后，先把大量的角色举起，然后让最下方的角色把上方的所有角色都扔进传送点的话，在最底下的角色获取前科的同时上方的角色也能获得前科哦！

在通过了第3话后，剧情中会强制让玩家从“邮便屋”处领取一份ティンク罪状，然后利用此罪状进入道具界的第4层的裁判所进行审判获得犯罪的前科后，以后就可以让其他玩家也能从“邮便屋”处领取罪状（罪状状态中的“裁判屋”后方的数字代表裁判所所在的层数）了。罪状是游戏中相当实用的系统，成功获得前科的角色可以得到三个优惠——在商店中购物打折扣、能够更容易地通过暗黑会议的申请、获取的经验值上升1%。如果实在不希望角色的头像旁有个“前科×犯”的印章，那么玩家可以利用暗黑议会的“转生して罪を償いたい”的指令让该角色在转生的同时把罪名抹去。消除了罪名后三大优惠依然健在。

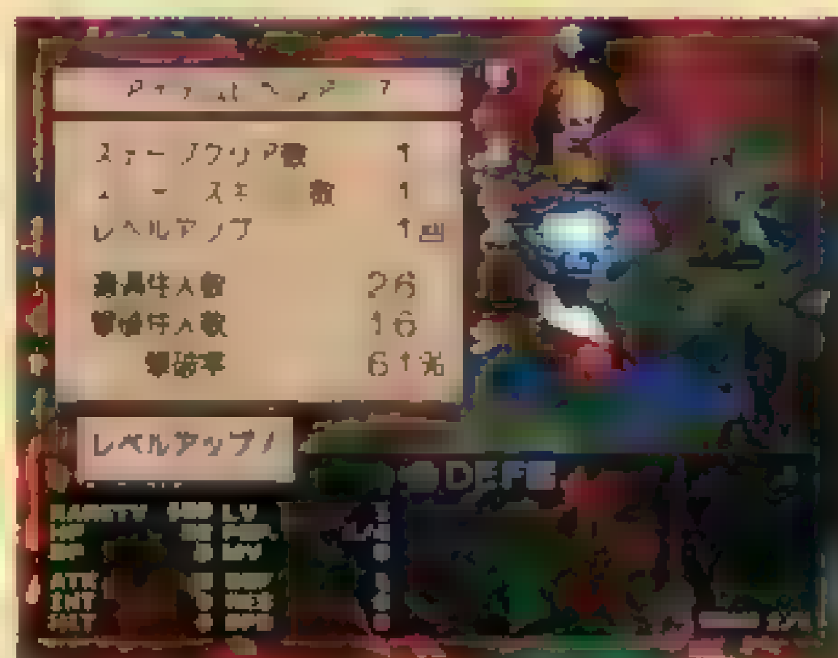
另外，罪状也分成很多种不同的类型，角色们要达到这些要求才能申请相应的罪状。而每种类型的罪状所获取的前科数量以及获取的奖品都是不一样的哦！在左方的表格中，会罗列出一些与角色属性相关的罪状供大家参考。



场外点睛 在最终话与爸爸和妈妈对话可以获取武器哦！



道具界



所谓道具界，就是进入便携袋中的某样道具的世界。与商店前的道具界屋对话，从便携袋中选择一个道具后就可以进入该道具的世界，当然，如果进入身上某件装备品的世界必须先卸下到便携袋中才能选择。在道具界中冒险有不少好处，但是也充满危险。幸好除了打倒所有敌人到达下一层外，还可以直接移动到红色的传送点直接通往下一层（没有BOUNS奖励）。下面将一一罗列道具界基本的四大优点：

道具界就等于是一个随机生成的迷宫，根据所选择的装备或道具的等级，道具界的层数也会逐渐增加。在每一层中的地形和出现的敌人都是随机的，但是随着层数的增加，敌人的等级也会逐渐上涨，这样对于喜欢练级的玩家来说绝对是一个不错的地方。

每通过 10 层玩家都可以选择在当地的医院休息调整或返回村子（下次选择相同道具可接着打），但在期间不能进行补给，因此多带几名备用角色是必须的。另外，除了首次进入道具界所赠送的“デール”（立刻脱离回村子且下次接着攻略）外，消灭每10层的所有敌人后都能得到一个デール，每次进入保证随身携带一个。

由于在道具界中“随机”代表了一切，也就是说出现的敌人身上也会随机出现了一些该等级的装备。其中不免有一些Rare和Legend等级的武器或防具等好东西，所以在进入每一层都要先看看敌人身上的物品，确定目标后就使用小手盗取吧！（建议身上至少带有5个小手和一名盗贼职业的角色）

每通过一层后，所选择的道具或装备都会提升一级等级。道具提升等级同样会增加数值，也就是说一把平凡的破剑也可以通过道具界成为超越中期的武器。打倒每10层的道具将军还会获取额外的一级。不过这些等级需要玩家在退离道具界时才结算。

可怕的界贼团 在攻略道具界时，恶徒们的首要目标是地图上的宝箱和无邪，若某些特殊颜色（褐色以外）的宝箱被破坏掉，可能会招惹出界贼团。虽然界贼团分成很多种类，但他们共同的特征就是等级要远远超越玩家现有的等级，若角色们都没有经过转生强化，还是快点移动到传送点直通下一层吧！（打倒他们可获取“地图の切れ端”，具体作用下期揭晓）

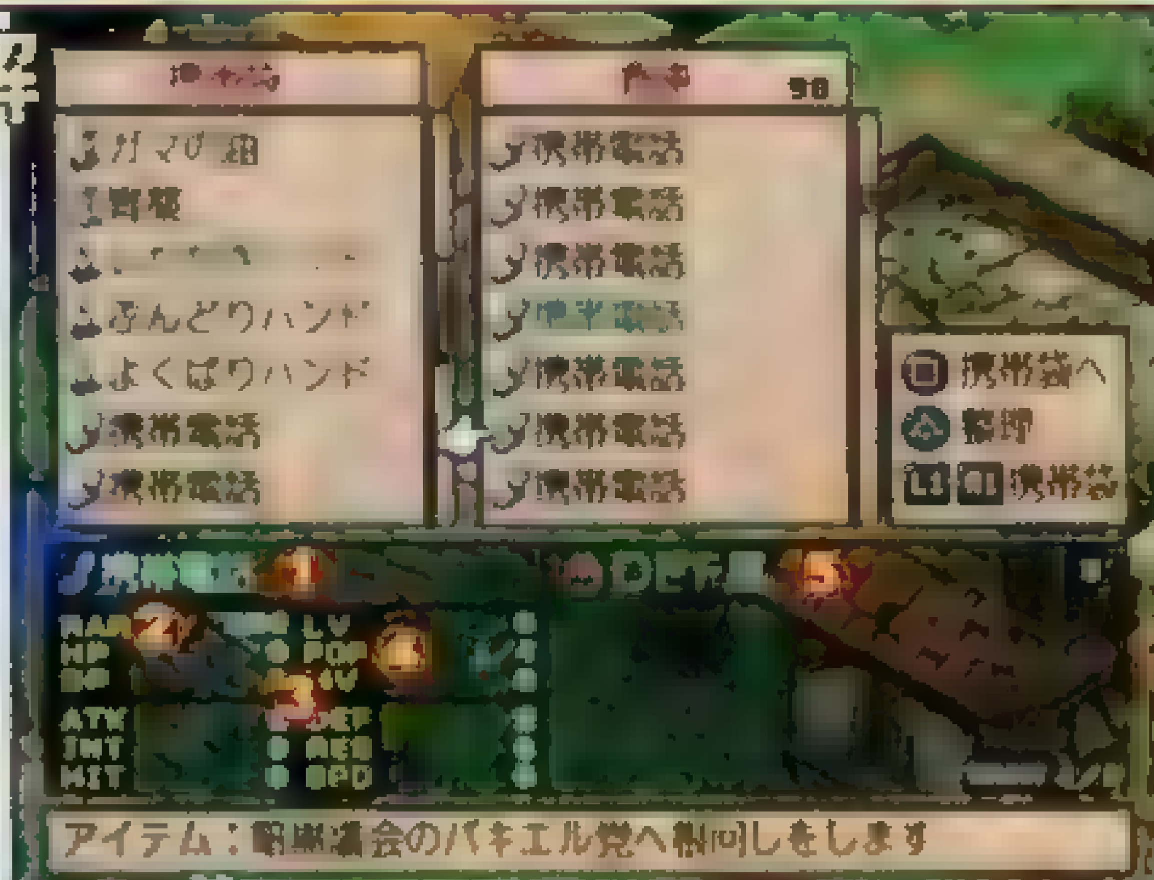
关于无邪

[illegible]

关于不可思议小屋

[illegible]

道具状态详解



❶ 道具名称。发绿光代表道具是 Rare 级别、发金黄光代表是 Legend 级别。
❷ RARITY值。数值越低代表该物品越稀有。数值后方有银色皇冠代表该道具是Rare级道具，金黄光代表是 Legend 级别。
❸ 各种属性
❹ POP.值，代表已经存在和最大可容纳的住人数量。
❺ 道具特殊能力，同时代表道具中所存在住人们的职业。

战斗详解

对于系列作品来说，战斗部分是最终的一环。可以说，前面所说的所有系统都是为了战斗而服务的。但是系列的战斗拥有相当多巧妙的设计，无论从技巧上还是对地形的利用上，尤其是加入了“地形陷阱”的设定后，战斗的乐趣变得更为明显。好吧！下面将为大家介绍本作的战斗知识。



基础知识

■每场战斗最多让10位角色出场，每次必须从据点传送点（可在此使用攻击指令）出发。死亡的角色会减少本场战斗出场人数的最大值。

■在选择“攻击开始”之前，前面的移动和预备攻击的指令都可以取消重新设定。在选择“ターン终了”之前，敌人将不会采取任何主动攻击。

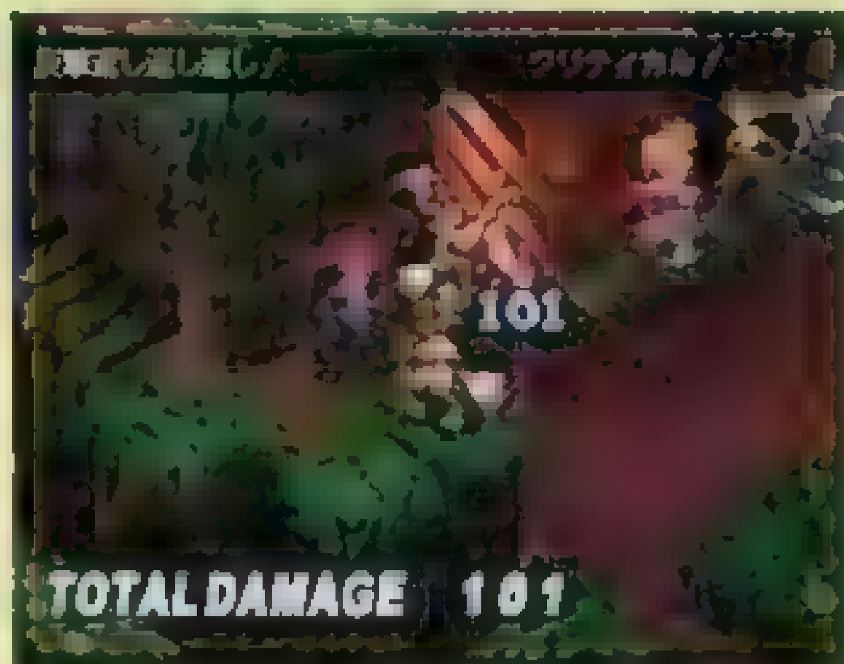
战斗操作	
方向键／左摇杆	移动指针
L1 R1	45 度转动视角
L2	调整镜头距离／上翻页
R2	切换己方角色／下翻页
○	确认
□	在角色身上紧按可查看其移动范围
△	调出菜单
×	取消

■一个回合中，每个角色最多只可以进行一次移动指令和一次攻击指令（含使用道具和举起动作）。

■地形的高低不仅对角色的移动有影响，对武器、技能的攻击也有相当大限制。角色的 JM 值和选择特殊技能时右上方的“上下值”是决定此指令的高低值。

■不少角色的技能除了有红色的攻击范围和蓝色的攻击位置外，还有黄色的动作必要位置。攻击范围和攻击位置中只要存在敌人就能顺利发动，但若黄色的动作必要位置上有敌人或者受到地形限制的话就无法成功发动，因此没有攻击必要位置或者所需位置比较少的技能或许才是最实用的。

■魔法的攻击（回复）范围也有



一定的讲究。除了依靠提升权的等级增加魔法的射程外，每提升一次魔法自身的等级就会增加一种范围攻击。这些范围攻击将会随着等级上升变得越来越广，越来越实用。

■有些隔空或过高的地形会让所有角色无法通过，这时玩家可以举起（持ち上げる）其中一名角色将其直接抛向（投げる）对岸，举起和抛出这两个动作可在同一回合完成。举起除了适用于己方角色，还适用于地上的物品、陷阱水晶（每回合受伤）和敌方角色（每回合被攻击），但在举起角色时不能移动。另外每个角色能够抛出的距离不一样，最少为3格，最多为5格。

■举起角色之后能够被另一名角色同时举起，这样循环下去可同时让出场的10人处于“塔”的状态。在举起己方角色后，最下方的角色只能使用一招“塔攻击”，攻击距离为3，但在塔上的所有角色都会用普通的物理攻击殴打目标一下，活用此方法对付BOSS还是很实用的，而且能够打出比较高的连击数。怪物角色不能举起任何物品和其他角色。

■一名角色在连续攻击两次敌人后会出现“连续攻击2回目+10%”的字样。这时该角色的攻击力和命中率都会上涨10%。如此类推，连续攻击次数越多的角色攻击力也会越高。

场外点评 每一话结束后角色们会自动恢复正常的状态，能够省下不少治疗费用。

连携攻击



连携攻击是初代继承下来的经典系统，只要2～4名己方角色站在一起，其中的一名攻击者便有一定几率在发动普通攻击时与其他的1～3名角色发动连携攻击。注意，只有普通攻击才能发动连携。具体与各同伴的连携率可以在按下“攻击”指令并指定目标后的画面右方看到。连携攻击的优点在于只耗费一名角色的一次攻击指令就能对敌人造成大伤害，而且能够打出更多的连击赚取BONUS。



连携实用例 由于协助连携的角色并不需要消耗任何行动，他们的工作就是站在攻击角色的旁边，因此玩家可以让同一名角色同时协助多名攻击角色实现连携。也就是要活用“移动”→“协助角色连携”→“取消”→“协助另一位角色连携”来达成连携最高效率。

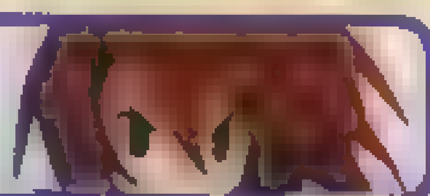
BONUS



在战斗的过程中，玩家可以很清楚地看到画面右上方的指针地形高度下方有一条槽，这条就是BONUS槽。每当玩家攻击敌人或破坏场地上的物品都会让BONUS槽的能量上涨，能量每上涨到峰值，右方的数字都会增加1，这代表BONUS等级上涨了1级。然后在玩家全灭敌人并结束战斗后，画面中就会以BONUS槽的数量来决定玩家能够获取“BONUS表”中哪些等级的奖励。一般的战斗BONUS奖励表都分成10级，最低级的为0级，也就是说玩家就算在战斗没提升1级也可以获取至少一样奖励。另外，连击数越高的攻击能迅速增加BONUS槽。

BONUS速增法 要快速增加BONUS能量，最佳的手段当然是以更多的连击数击倒敌人。其中，魔法师和忍者等职业有不少降低敌人能力但又不会对其造成伤害的技能，这些技能也算是1连击，所以面对一名垂死的敌人时就多使用这招吧！另外，角色们紧靠地围绕敌人在一回合内尽量多地使用连携攻击也是一种好方法，但面对有范围攻击的敌人时必须多加小心。

地形陷阱



来源

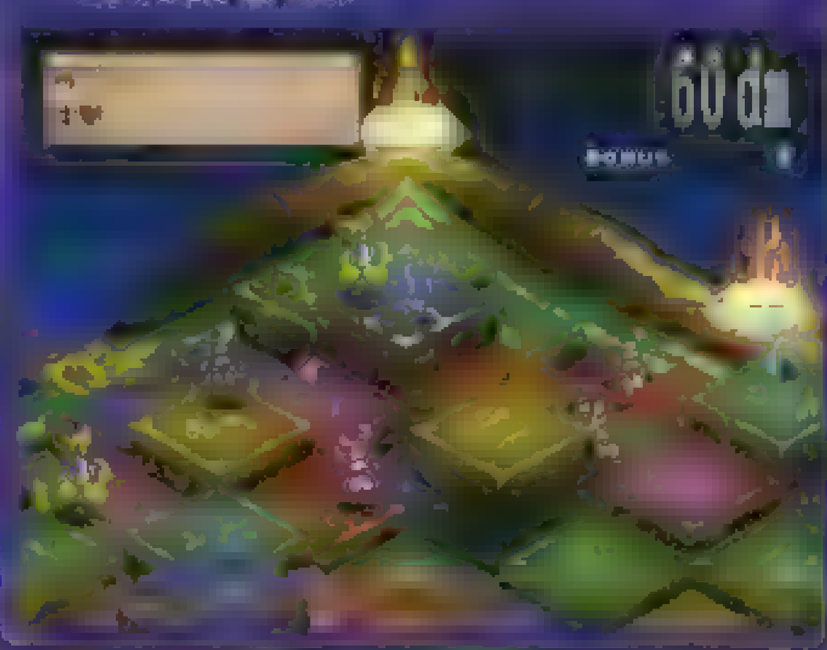
对于本作的战斗来说，地形陷阱可以说是一个相当考验玩家应变的要素。基本上在每个战场的地面上都会出现红色、蓝色、黄色等各种颜色的色块，当玩家的指针移动到这些颜色的地面上时，画面就会显示该地形对应的效果。这些地形效果的源头其实就是一些被称为“陷阱水晶”的锥形立方体，只要它们存在相应颜色的地面，那么战场中所有同颜色的板块都会获取该陷阱水晶的效果，而且多块水晶在同一颜色的色块上，效果会累加。

利用

对于一些利于我方的陷阱水晶，我们可以多加利用，比如有些放置在空地上的“经验值+50%”，玩家可以把它们投掷在对我们行动有利的色块上。再比如“ダメージ反转”的色块是可以让伤害值变成回复值，所以魔法师的大范围攻击就成为了我方大范围回复的利器。

破坏

虽然地形陷阱有不少效果是对我方有利的，但有更多的效果是对我方相当不利的，因此我们需要破坏这些妨碍战斗的地形陷阱。若玩家直接破坏处于某种颜色色块上的陷阱水晶，而在该色块上又没有其他水晶存在的话，那么该色块的地形会随着水晶的破坏而逐块崩坏，不过注意在上方的敌我方角色都会受到一定的伤害。另一种方法取消效果的方法就是把色块上的水晶举起并扔到没有颜色存在或影响相对小的其他色块上。当然，玩家也可以把没有威胁的色块破坏，不过注意举起水晶的玩家每回合都会受到一定的伤害哦！



各种水晶效果一览

效果	说明
攻击力 50%/−50%	攻击力增加／减少 50%
防御力 50%/−50%	防御力增加／减少 50%
防御力	防御力减少 50%
敌强化 50%	敌人的能力强化 50%
超敌强化 3 倍	敌人的能力强化 3 倍
回避	回避率上升
移动力 +1/−1	移动力上升／下降 1
反击回数 +1	反击次数 +1
攻击回数 +1	使用的攻击指令将会变成两次
ダメージ拡散	在色块上受到伤害或治疗会传播给其他在色块上己方角色
ダメージ反転	伤害值与回复值反转
味方ダメージ〇〇%	己方角色每回合受到〇〇％的伤害
ダメージ〇〇%	在色块上的角色每回合受到〇〇％的伤害
经验值 50%	获取的经验值增加 50%
マナ 50%	获取的玛娜增加 50%
ヘル 50%	获取的金钱增加 50%
敌レベルアップ 10%	敌人的等级每回合上升 10%
ワープ	随机移动至同颜色板块的任意方格
增殖	站在板块上的敌我方角色会在下回合复制出另一个属性一致的敌方角色
融合	在色块上的敌人会随机把两者融合为一体且加算等级和属性
持ち上げ禁止	不能使用举起指令
進入禁止	不能进入，包括投掷角色
無敵	无敌状态
沈黙	不能使用特殊技能和魔法
遠距離攻撃禁止	不能攻击1格以外的敌人
接近攻撃禁止	不能攻击身旁的敌人
一击死	一击必杀

简要流程攻略

如同前面所说，系列的重点并非在于流程攻略，而是要熟悉游戏的系统和研究游戏的隐藏要素，所以这次的攻略针对关卡的重点简要说明。猫猫很无奈地告诉大家，本期刊登的研究部分并不会太多，因为要完全把游戏的精髓挖掘出来，相信至少也要近一个月的时间才够，所以研究部分就只能在下一期再为大家一口气献上了。

第1话 魔王的独生女儿

演出舞台：村外的平原

训练关

前面4场战斗将会是教学关卡，选择接受アデル的教学会强制进入他的教程，并以实战形式向玩家说明一些基本的战斗系统。建议没有接触过系列作品的玩家选择接受教程，这样能更容易上手。另外由于在游戏开始会强制加入3位职业同伴，因此这四场战斗的难度都比较低。

初心者平原

虽然场地中央的4格“回复20%”的色块，但在一开始都会被3名敌方怪物所支配，所以建议玩家让一位角色把陷阱水晶破坏掉，在削弱敌方HP的同时还可以积蓄更多的BONUS槽。另外还要小心远处的弓名手ースト，他们会施放一分远程的特殊攻击，HP少的玩家千万不要冒莽地冲上去。



场外花絮 再次进入过去曾经攻略过的关卡会发现那里的敌兵与初次进入一致，但有部分精英出现的关卡会替换成其他杂兵。

水镜之泉

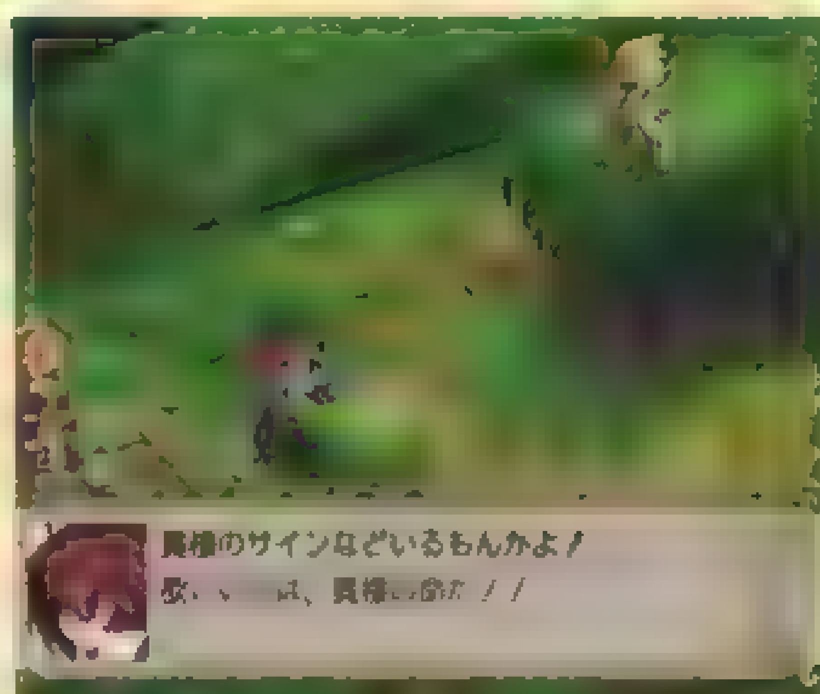
这关需要讲究一些技巧。因为据点附近的所有地面都拥有红色的色块，而效果又是“敌强化+50%”，因此在这里战斗是对我方相当不利的。陷阱水晶在比较遥远的左方，建议让移动力较高的アデル或盗贼在战斗开始就往水晶方向移动，把水晶扔到没有色块的地上减少威胁。而另一边可以先找战士上前顶一下，千万不能让对方包围我方魔法系角色。

乖僻者的隐居

由于地形的高低差比较大，会导致我方的移动速度比较缓慢。尤其是跳跃力比较差的角色，相对比较难走到上方平台。首先最好是让一位角色把地上红色的“经验值+50%”陷阱水晶扔到旁边的蓝色块上，这样在上方杀敌就可以获取更多的经验。另外要想拿到远处的宝箱必须活用投掷在一回合移动到附近并把两名プチオーク击倒，不然肯定会被它们破坏。

枯木的平原

本关会首次遭遇人类敌人，并出现BOSS级角色アクターレ。基本上前方的三名角色是一批，而平台上的僧侣会偶尔下来为敌方施放增加防御力的魔法，アクターレ并不太会采取主动攻击。因此玩家先要对付这四名敌人，然后分两批角色从两旁的坡道上向アクターレ和魔法师夹攻。



第2话 撒谎的罗萨琳特

演出舞台：魔王鉴话的書殿

酒池肉林之间

这关的地形和敌人位置可以用“送羊入虎口”来形容。在前方的环形地带都有敌人在四周等待着。而且被反击率极高的マリオネット和擅长用远程特殊攻击的ゴースト同时看上的话，可以说无药可救。幸好中央地带有4块“防御力+50%”的色块地板，玩家可以让肉盾型角色站在色块上吸引敌人的注意，然后其他角色再采取突然袭击。



铁拳制裁 之间

本关的敌人只有一个——罗萨琳特的青梅竹马ティンク。作为小BOSS的它自身并不是很强，只是移动力稍高而已。但由于所有移动范围都存在“ワープ”和“敌强化+50%”，令角色每回合都会随机传送到任意方格，运气不好让它接近了回复角色就倒霉了。且本关的水晶位置偏门，建议还是老实地对付ティンク。另外场地中有不少宝箱，千万别错过哦过关后ティンク加入。

绝体绝命之间

本关一开始就让敌方处于地形优势：两旁的手枪贼和前方的斧头战士。建议第一回合先派出肉盾角色接近左右两旁引诱枪手下来，千万不要急着上前招惹斧头战士。然后清除了枪手后再利用远程攻击的角色把斧头兵引诱过来逐一消灭，最后再对付后方的弓箭盗贼。

完全无欠之间

对于之前的关卡来说，本关的难度不低，尤其是满地的“防御力+50%”、“敌强化+50%”和“移动-1”的色块，而且陷阱水晶的位置位于场地的最后方、アクターレ的背后，要将其全部破坏的话难度不小。前方有一位防御力和HP都特别高的男战士还有两名长枪女战士，后方还有两位手枪贼在潜伏，因此应让肉盾引诱他们过来逐一击破。两旁的魔法师施放魔法的几率不大，没有什么威胁。至于アクターレ，建议玩家在清场后一回合内用连携攻击和特殊技将其收拾。

第3话 魔神降临

演出舞台：杀戮者的宝库

虫毒的沼地

本关的敌人全为丧尸，他们有不少攻击都带有毒效果，而且具备一定的反击率，所以尽量使用魔法和远程攻击将他们收拾。另外可以利用一些地形上的优势，隔着河流攻击远处的丧尸。场地中有“味方ダメージ20%”的色块，但处于比较偏僻的位置，玩家可不予理会。



狂气的安全地带

メッセンジャー的能力相当讨厌，攻击范围为两格就算了，能释放大范围的特殊技“地狱のリン粉”不但具备伤害力，还会让被击中的角色很大几率患上中毒状态。若己方僧侣用于治疗异常状态的“エスポワール”等级不够高，那么战斗将变得比较惨烈。

亡骸花园

本关可移动的地形几乎都是单行线，而新敌人ワースラッグ拥有大范围的特殊攻击エレキショック，因此尽量不要在敌人面前集中站立。另外金黄色的ヴィジャノ　イ只是能力稍高点，攻击方式与ワースラッグ无异。

前科申请

由于需要有前科者才能进入新地点，所以玩家必须到邮便屋处索取一封ティンク的罪状，然后进入此罪状的道具界第4层的裁判所获取前科。记得要带一个デ　ル进入道具界，不然从裁判所出来还需要打完10层才能返回村子。

华丽的惨剧乡

正如标题的名字一样，本关是一部惨剧，玩家的目的就是派出10名壮士被1000级的エトナ华丽地杀死即可。想贪心便宜的玩家可以尝试打倒一两只20级的プリニー提升一下等级。

第4话 亚克塔雷的秘策

演出舞台：血染的溪谷

峭壁河

这场战斗有点麻烦。惟一能到达怪物所聚集的对岸大桥全是红色的“远程攻击禁止”陷阱，若玩家直接通过或许在攻击效率上会造成极大的麻烦。建议玩家调动一名投掷距离为5格的角色把一名生存能力高的角色直接从红色陷阱水晶的对岸扔过去并破坏水晶，还可以顺便把旁边的“经验值+50%”扔到色块上，这样一来通过桥梁就变得轻松愉快了。

生命交换场

黄色色块所产生的“攻击力+50%”效果虽然很可口，但由于敌方公鸡形怪物コカトリス本身就拥有比较高的攻击力，而且们起初就站在黄色色块上，所以还是建议玩家从破木板投掷一名角色到河中央的小岛上破坏黄色水晶（或远程攻击）比较安全。另外最深处的ビーストテイマー会为同一名プチオーク不断增加能力，对付时必须小心。

深红的瀑潭

这里可以分成上下两路进攻敌军阵地，不过要注意ビーストテイマー本身就拥有极高的攻击力和反击能力，而且它们均站在每回合增加10%等级的色块上，所以别找一名近战角色与其硬拼。还要注意能力值比较高的ネコタマ。

魔龙的大口

首先要投掷一名战斗力较高的角色到对岸把“进入禁止”的陷阱水晶和两名敌人收拾，在消除黄色禁止通行线后慢慢向前推移，因为アクターレ（14）在独立的场地上，因此玩家不走上桥梁他也不会走出来攻击。不过千万不要与他直接用拳头对峙哦！战斗结束后ハナコ加入。

第5话 不靠谱的约定

演出舞台：魔之大空洞

饱食者的下巴

本关的敌人数量较多，但有一种前松后紧的状态。前面敌人比较分散，很容易就能破坏其防线。但后面的5位敌人站位相当密集，且有“回复20%”和“敌强化50%”的色块保护。不过这些陷阱水晶的位置处于安全地带，玩家可分派角色去破坏。



针对其中两只クーシー集中攻击，如果实力充足相信对付3只也不成问题。在两回合内收拾所有的怪物。

永久的暗黑

本关是一个被敌人围困在一个凹形地面的场地。主要打法是让主力近战角色站在四周的紫色方块上，然后找一个移动力高的角色把画面右方的“攻击力+50%”和“防御力+50%”放进旁边的紫色方块中，就能彻底地强化我方的战斗力了。

亡者的临终

本关的快速攻略法是派遣一名角色到右下方把“无敌”和“进入禁止”的陷阱水晶搬开，然后再派5名角色先

暗之历史痕迹

本关的地形主要以三条单行线和一条平行交叉线所组成，因为敌人分布得也相当散乱，可以把三名主力近战攻击角色分别在三条平行线上带头移动。注意对方的ク　シ　攻击力较高，要随时注意好医疗工作，战斗结束后ッ　ロ加入。

额外点评 每次在魔界医院花费治疗后的总治疗量会被记录下来，累计到一定的数值后会送给玩家一些十分珍贵的道具和装饰品哦！

第6话 竞技场

演出舞台：武道会

第一回战

虽然有一位名为"无敌"的敌方角色，不过实力实在是相当可笑。只要不被包围着攻击的话，相信几回合就能结束战斗了。

第二回战

非常考验玩家对地形陷阱观察力的一关。杂兵本身并不难对付，只是中央的老头会释放比较强力的星系魔法而已。由于被"进入禁止"、"远程攻击禁止"和"无敌"等大量地形所封闭，玩



家可移动的范围相当小。秘诀是让魔法师施放魔法把画面右方的4块水晶全部弄破，这样就可以很清楚地看到自己要做的是什么了。（注意千万不能破坏绿色的水晶，不然玩家肯定会后悔的）

第三回战

首要目标是破坏ワープ水晶，因为其他水晶有些带有负面影响，但并没有ワープ严重，所以可以不予理会。玩家应多利用增加自身能力的板块与敌人对峙，让己方处于优势。另外要注意ケットシー的直线特殊攻击"ネコネコ波"，威力相当惊人。

第四回战

本关的所有敌人均为プリニー，但由于全场都拥有"超敌强化3倍"的关系，它们的攻击力变得相当猛。而且水晶的位置也是在最远处，一般的打法是靠肉盾角色带头前进引诱敌人过来逐个击破，然后到达一定距离后使用投掷把移动力高的角色扔过去击破水晶。

第7话 犹豫的武斗会

演出舞台：武道会



VS雪丸

与会场中的エトナ对话就会发生剧情并强制进入与雪丸的战斗，敌人也只有她一人。整个场地都有回避和伤害扩散的效果，至于"持ち上げ禁止"可以不予理会，所以玩家必须先破坏这两个对我方不利的水晶。若追求速度的玩家也可以选择以枪械和弓箭等高命中率的角色作为战斗主力。

第五回战

对手是虹色战队，看起来好像相当可怕，事实上每位成员的实力相当平凡，至少没有致命的攻击力。利用地形可以更有效地击倒5人。

准决胜

这次的对手依然是雪丸，但在场地的四个角落都有3名忍者。忍者们喜欢用直线的攻击技能，所以玩家尽量不要站在同一条线上。只要玩家实力充足，也可以分散几批角色对付每个角落的忍者以不至于被围攻。最后再对付实力不算太强的雪丸。结束后雪丸加入。

决胜战

アクターレ再次成为对手。这次的地形可以说是为敌人精心设计的，因为对方有两名枪手和两名弓箭手会出现在相隔两个断层的地方，如果投掷角色太浪费人力了，只好用己方的远程攻击迅速消灭他们。另外中央地带的重骑士和魔法剑士也需要小心应付。只有主力人员能保命，最后给予アクターレ一两次连续攻击就能结束了。

第8话 魔王赛诺登场

演出舞台：竞技场地下

突然的袭击

本关会有一条ドラゴン出现，他会十字范围的吐息攻击，HP和防御力不足的角色很容易被一击必杀。不过因为两旁的丧尸不会主动走出攻击，所以玩家可以在整理一回合后一口气将ドラゴン击杀。其余的丧尸逐个诱出并打倒。

通往黄泉的回廊

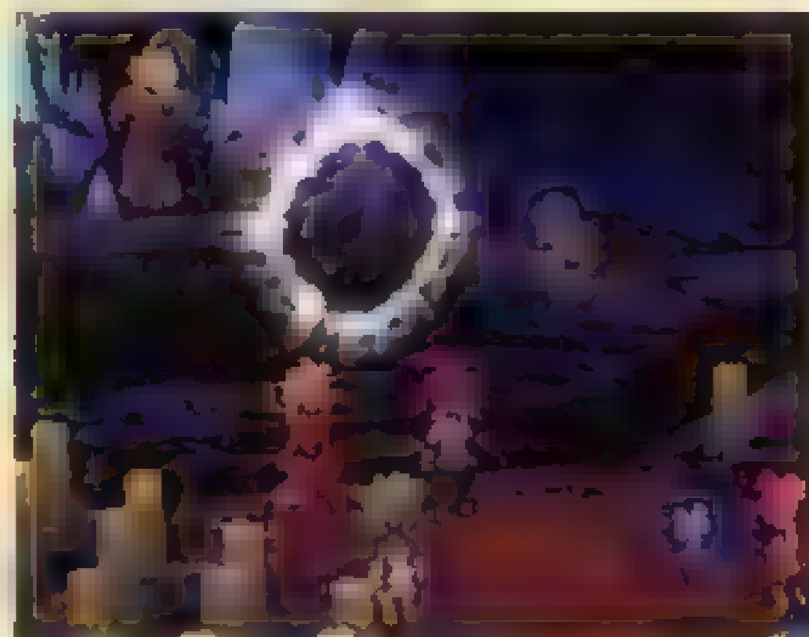
本关玩家可以有两个选择：1.分别把两名送死角色投掷到两旁敌人后方破坏两个"进入禁止"的陷阱水晶，然后火速往直线方向的"ステ　ジクリア"的色块冲去结束本关；2.以实力战胜两旁的4条28级ドラゴン。两个选择几乎都会造成人员伤亡，就看玩家的意思了。

败者断罪场

本关的要点是根据每回合在蓝、绿色块间移动的"进入禁止"水晶来通过地上的色块。敌人的数量不多，但都是远程攻击的魔法师，是弓和枪械发挥的绝好机会。

后悔的部族

这里所有的敌人都是起初等级为



15的咎人，但由于所有场地都有"敌レベルUP10%"的效果，而且附带"沉默"地形，就是说玩家只能用普通的物理攻击和连携攻击迅速击败敌人才不会有生命危险。

胜者暗杀场

先让远程物理攻击的角色把高台的魔法师和两名スペクター解决掉，然后用魔法把中央的两条ドラゴン引诱下来，摆好阵形后一口气将它们击毙。最后剩下的魔法师就只能在高台上等着死神的来临了。

腐败的审判室

本话的最后一关的确有难度。对方的所有攻击系角色都站在"回复20%"和"攻击回数+1"的色块上，所以一开始就要找角色投掷过去至少先把"攻击回数+1"破坏掉，不然在两旁的弓箭手将会对我方造成极大的威胁。幸好对方的重骑士不会主动攻击，他们只是处于防御状态，不进入他们的射程范围也不会作出行动。

第9话 魔王召唤

演出舞台：炼金术都市

堕落的繁华都市

这里的敌方等级会上升一个阶段（LV30左右），进入前保证己方角色实力不会太逊。一开始先让1～2名己方防御力最高的肉盾移动到据点附近。等4名楼顶跳下的忍者折磨完他们后就让大部队灭掉4名忍者。接着继续让肉盾角色引诱街巷和大楼顶部的4名敌人出来全部击倒。那么剩下最深处的几位敌人就不堪一击了。

炼金术的墓场

本关的难度相当低，因为敌方的8名角色分别站成两堆小人群的状态，使用大范围的特殊技能能够一下子对数名敌人造成大伤害。值得注意的是要派一名远程攻击或者移动力高的角色到上方尽头回收两个宝箱。

被改建的流放城镇

由于路线单一的关系，我方的人员可能大多数会站在一起，那么"ダメージ扩散"这个地形陷阱和敌人大范围的攻击对于我方是相当不利的。上方的三名ミスティック可以用远程攻击对付，因为有伤害扩散的特效，所以很容易一起击倒他们。在进行回复时站在紫色板块上的己方角色也会得到治疗效果。

张牙舞爪的废都

每次对付成群的プリニー总少不了"敌强化+50%"的地形陷阱，还好他们除了攻击力稍高外也没有什么长处。这次还增加了道路两旁的"繁殖"，这会让位于左上方的两名プリニー每回合多"生"下两个同伴，因此玩家的第一目的一定要是它们。另外也要注意己方角色也不要站在"繁殖"色块上面哦。

第10话 两位忍者

演出舞台：横尸荒野

腐朽的大地

本关又是一个受"移动禁止"限制移动路线的关卡，更讨厌的是这些公鸡怪物总喜欢用大范围的"砂岚ストーム"隔着色块攻击我方。玩家可以移动的路线有两条，都需要使用投掷才能渡过空地。其实某些技能在发动后附带的移动效果是可以穿越这些色块的，玩家不妨试试。另外让刚加入的エトナ装备长枪在本关也大有作为。

噩梦的诱惑

可以说本关的通过速度绝对够快，因为整个场地既存在"一击死"效果，也有"ワープ"效果，所以不管是谁攻击谁都不需要花费太长的时间。保证己方角色不死的要诀就是尽量使用远程攻击的角色在攻击后迅速脱离以使敌人在一回合内追赶不上。

反逆的精灵

本关最可怕的就是"融合地形"。每回合都会有两名プリニー消失并与其中两名プリニー融合，让被融合的プリニー一下子提升20级和大幅度提升能力。所以玩家必须要迅速解决被融合的プリニー，以免它们过强，无人能命中。

死者们的呼吸

本关会出现雪丸的哥哥斧雪。四周的绿色色块虽有"攻击力+50%"的效果，但也有"ワープ"的负面特效，所以角色们尽量不要接触。斧雪的周围有6名攻击力较高的浪人守护，但他们对魔法的抗性比较差，多用魔法攻击即可。而回避较高的斧雪还是建议大家用连携攻击和COMBO将其击破吧

与道具界不可思议的小屋的道具售卖员多次对话会进入战斗。

第11话　觉醒

演出舞台：神域之塔

贤者的挑战状

玩家只能通过击破左方的水晶逐缓慢地以环形移动。每击破一个水晶到达下一个区域都要面对两个怪物，而这些怪物的等级也会越来越高，因此应多利用远程攻击削弱它们的HP再以近战将它们击倒。在击破最后的绿色"进入禁止"水晶后就可以让投掷



几名角色到中央台上收拾僧侣。

智斗

其实本关的难度并不高，只是中央的两个水晶会移动到不同的色块改变他们每回合的效果。分开两队左右移动绝对不会有问题，因为通常魔法师所处的色块都为沉默。

败者为寇

首先派出一位僧侣使用回复魔法把场地中央的"ダメージ反转"破坏，然后就可以投掷几位角色到两旁的道路上逐个消灭会释放强力魔法的セージ，多准备些回复道具吧！另外也不要错过那几个宝箱了哦！

冒渎者的野心

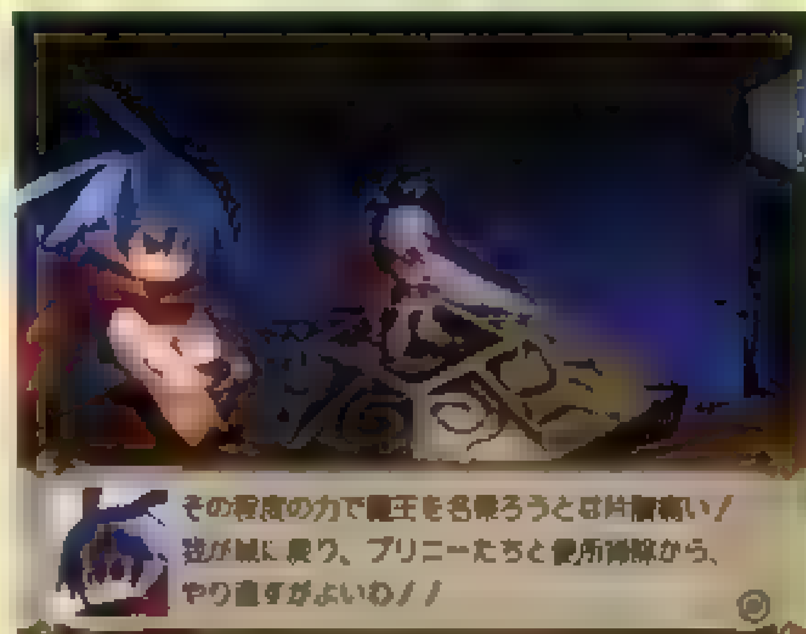
本关的地形以高台为主，因此移动力和跳跃力高的角色将会相当活跃。首先要对付的就是在高台中央紫色方块上的两名法师，因为紫色方块有"敌强化+50%"的效果，被她们一个范围魔法砸下来可不是开玩笑。然后可以让跳跃力高的角色作为机动部队，专门对付一些在别扭位置上的敌人。

邪恶的诱惑

本关的敌人只有4条等级一致能力也类似的龙，不过地面上有相当多不同的色块和地形陷阱，而且其中几块水晶还会在每回合移动，因此玩家尽量要利用对自己有利的地形，逐一击破高台上的龙。

歪曲的知识涡

一开始玩家不能攻击在画面中央随机变换位置的魔法师，因为他们的脚下有"无敌"的地形陷阱。而拥有无敌特效的水晶一共有两块且分布在左右两旁，玩家需派出速度最快的角色去搬走



它们。除了要注意要分散人群和在被魔法攻击后回复外，还要注意只有属性攻击才能对怪物"白龙"造成伤害。

众神的通信塔

好吧！整个故事中有两场必败的战斗，上次是被1000级的エトナ虐待，这次轮到在雷电交加中出现的变态1200级的魔王ラハール折磨了，安息吧！不过之后会发生ロザリンド被破坏封印而暴走变成1900级魔王的固定战斗，这次换回玩家爽一下了！

第12话　塞诺城攻略

演出舞台：通往塞诺城之路

魔王的气息

本关的难度不低，主要因为地面上大部分都有"味方ダメージ20%"的可恶效果，这就意味着回复人员必须保持每回合为主力角色回复HP。一开始记得先把旁边的两块"经验值+50%"搬到色块上，然后以最快的速度移动到三名弓箭手的区域并消灭她们，把"味方ダメージ20%"的色块破坏掉。接下来就变得相当轻松了。

魔水晶的迷宫

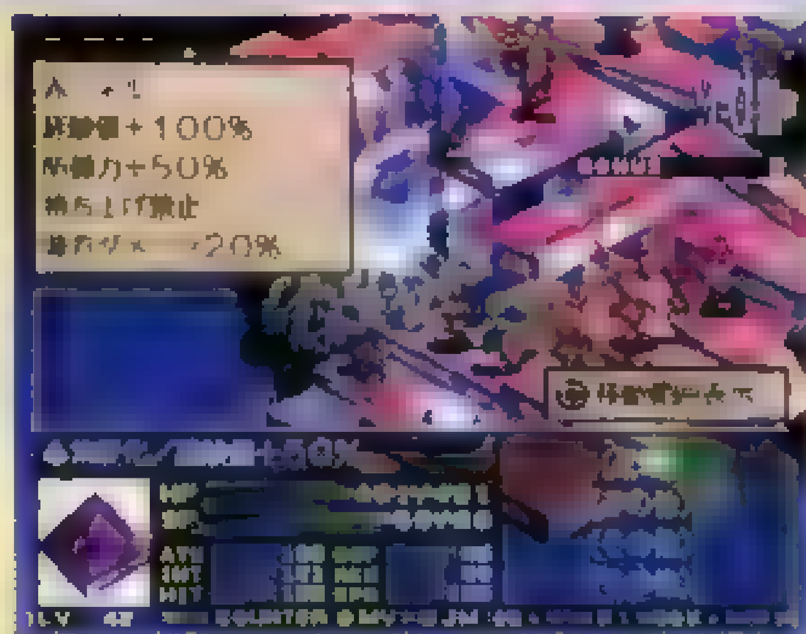
一路上需要注意的还是无视无属性物理攻击的白龙。サキュバス攻击力不高，只是会偶尔使用吸血攻击。在最深处的骨龙对物理攻击有减轻的防御效果，多利用魔法攻击对付它吧！

神秘的陷阱

本关有一个"定时炸弹"，就是在最深处的"超敌强化3倍"的陷阱水晶会慢慢移动到远处的色块上，这样的话就会让攻略难度大大提高。所以玩家应该速战速决，分开三批队伍分别对付左、中、右比较零散的怪物。

舞动的愚者们

由于本关没有太多的地形限制，而且地形限制也只影响到最深处的一位魔法师，因此只要注意在移动时尽量分散几支小队移动就可以保证顺利通过了。



死神的下颚

本关的打法比较巧妙，因为地面上有"味方ダメージ20%"、"进入禁止"和"远程攻击禁止"的影响，所以玩家将无法通往最深处全灭敌人。战斗开始应先消灭三名守卫在3个不同颜色"ワープ"色块旁的敌兵收拾，然后派出三名实力较强的角色站在ワープ传送到另一端打倒守卫并击破三个不利的地形水晶，这样就可以轻松消灭敌人了。

塞诺城城门

前面的骨龙和白龙注意多使用魔法攻击，而且千万不要一口气把6个怪物全部吸引过来，要对付他们还是相当轻松的。而后方高台上的4名法师可以让忍者的忍术把她们催眠或封印，这样她们也只是纸老虎。值得一提的是蓝色的魔将军只能用魔法攻击、红色的魔神官只能用物理攻击才能对其造成伤害，幸好它们的自身能力并不算太高。



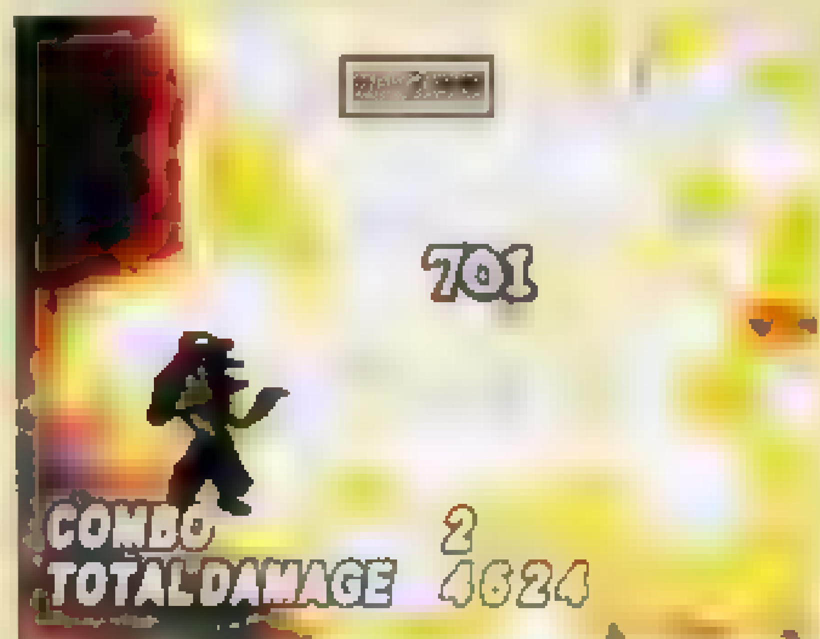


最终话　真实

演出舞台：塞诺城

魔王神的狂宴

战斗一开始依然是被4名忍者包围，现采用肉盾战术吸引她们，然后让大部队出来全部击破。注意大门前的武人攻击力相当高，千万不能一下子把他们全部吸引过来。由于两旁的男忍者和魔法剑士距离相差甚远，因此在战术上没有难度可言了。



试炼之刻

因为大部分地面都有"超敌强化3倍"的关系，如果玩家要凭实力硬闯的话相信也会死伤无数。建议玩家带领一批角色（至少3人），从底下的平台绕到左方的独立平台，并利用两次投掷至少把一名角色投掷到有"进入禁止"的高台上。到达尽头处先把"ダメージ20%"扔到下面的红色方块上让敌人每回合削减HP，再跳上上方高台把"超敌强化3倍"的水晶给拆掉就轻松多了。

宰杀魔王的回廊

斧雷在本关会作为NPC登场，但玩家也别指望他能干些什么……派出2~3名跳跃力高的角色从右方移动，目标是要破坏尽头的"敌レベルアップ10%"，其余成员全部往左方开始攻击。这样的分配就可以轻松把本关击破。

最后的决意

本关作为最终BOSS前的关卡，实在是不简单，主要是考虑玩家的速度和头脑清晰度。因为上方的通道会被左右两旁的"进入禁止"所封闭，而且里面的4块"味方ダメージ20%"会在第9回合后开始逐个移动到色块上。也就是说，若玩家在第9回合之前还没有破坏水晶进入门前的通道，那么将会承受每回合开始HP减少20%、40%……由于在封印前出现的三种怪物HP都比较多，所以玩家一定要以最猛的火力和COMBO快速将其打倒，而且专门负责破坏水晶的角色也要不顾一切地攻击水晶。在门前还有一只HP相当高的バキエル，但它的攻击力不会造成太大的威胁，只要最后队伍中还存活一名僧侣和一名攻击角色就能通过本关。

塞诺城的谒见间

终于来到最终BOSS的所在地，但相对前面的关卡来说，魔王塞诺的变身形态是在不怎么样。一般情况下，他只会释放一招中距离的单体雷电攻击，伤害大概在700~800左右。玩家应该从两边的通路分两批人移动，而且保证不会出现聚集在身旁的现象。接着就是不断使用各人的最强特殊攻击在同一回合上形成更多的COMBO和伤害。当ゼノン的HP少于一半后，它会释放一招3格宽度的直线无限射程攻击，伤害相当惊人，HP低于1200以下绝对毙命。但玩家并不用理会死去的角色和HP的剩余量，只需以累存的力量继续形成更多的COMBO攻击魔王，它有22000的血，其实大约3回合会能被玩家耗尽。



场外点评 前科可以重复获取，按照1科＝获取经验值+1%计算的话，多获取前科对升级和增加黑议会的请求也有帮助。

幻想水浒传 V　Konami　RPG

PS2　2006年2月23日　日版

推荐玩家年龄 12岁以上

幻想水滸伝 V

GENSOSUIKODEN

[攻略透解]

文 雨滴　**协力** 阳光育成计划成员 心情味道 & 顾昕凯

自1995年至今，"《幻想水浒传》系列"(以下简称《幻水》)已经经历了11个年头，作为讲述27枚真之纹章的第五作，本作的故事情节可谓空前绝后。无论是深度还是广度，《幻水Ⅴ》的故事情节已经超越了被誉为经典的《幻水Ⅱ》，而且鉴于故事发生在《幻水Ⅳ》之后、《幻水Ⅱ》之前，为此制作人员特地在故事中加入了一些《幻水Ⅱ》的老角色及《幻水Ⅳ》出现过的国家，让系列玩家倍感亲切。本作中108星成为了真正意义上的"同伴"，而不是游戏拿来凑数转噱头的角色。加上重新设计过的战斗模式、饶有趣味的MINI游戏，如果你想感受一个国家的兴衰成败，一个英雄的成长历程，那么拿起你的手柄与雨滴一起感受《幻想水浒传Ⅴ》为你带来的点点滴滴吧！

操作简介

按键	普通	SLG战	单挑
方向键	光标移动	光标移动	—
○	确定	确定	必杀技
□	调出菜单	发动地图技能	普通攻击
△	—	—	—
×	取消	取消	防御
L1	确定	选中队伍后下达命令	—
R1	取消	我方军队切换	—
L2	视角切换	取消	—
R2	取消地图	敌方军队切换	—
左摇杆	光标移动	光标移动	—
右摇杆	视角切换	—	—
SLECET	打开主菜单	打开菜单	—

"幻水真书"之基础篇

菜单选项

アイテム	整理和使用道具，本作共有重要道具、共有道具和装备道具三种。
装备	更换同伴的防具和道具
纹章	确认和使用纹章技能
スキル	角色个人技能的装备和查看
阵形	选择和查看阵形
入れ替え	替换战斗队伍成员
ステータス	角色能力的情报，可以在这里查看协力攻击的情报
オプション	更改游戏设定

复活道具

初次接触的玩家可能会对战斗中角色死亡束手无策。别着急，在道具店可以买到一种"身代わり地蔵"的道具，只要把它装备在身上，那么角色在战斗中不慎死亡后将自动复活。每次复活消耗一个"身代わり地蔵"。

纹章

本系列最大的特色，是可以通过装备封印球具有相关能力，纹章有普通纹章和特殊纹章的区别。普通纹章的存在相当于魔法，战斗中可以多次使用，但有次数限制，而且随角色等级的提升可以领悟新的魔法，普通纹章可以通过去宿屋休息回复。特殊纹章又分为特殊攻击和特殊效果两种，使用特殊攻击纹章可以提升角色的攻击力，但1次战斗只能用1次；使用特殊效果纹章能够增加角色的能力，或让其具有特定属性。在游戏进程中集齐4个"纹章的欠片"就可以制作出相应的封印球，一般来说这类封印球都拥有强劲的能力。

战斗同伴

本作可上场战斗的角色一共有6人，但队伍总共可10人同时出击，在战斗中利用"交代"指令替换不上场的同伴，但每个同伴在一场战斗中只能出场一次。替换队员时，绿色底框的队员无法上场作战，但他们身上会携带其他的辅助技能帮助队伍。



阵形技



本作新追加的要素，玩家可以通过获得重要道具"兵法书"来增加可用阵形，只要有了相应的兵法书，就可以在战斗中调整阵形和使用阵形技。除了"初阵"之外，每种阵形都有能力加成，而且可以使用特定的阵行技进行攻击。在阵形中同伴的站位十分重要，根据每个角色的特性安排好阵形与站位可以将复杂的战斗简单化。

新增技能

本作的スキル分为个人所有和共有两种，都通过普通战斗获得，获得的スキル点数可以到相关训练所锻炼，把技能装备在身上提高相应能力，如果提升技能点数不够，可以使用共有スキル的点数，但要注意如果把不用的个人スキル点数移动到共有スキル，则耗损所移动数目的10%。游戏中还可以获得高级技能书，学习到强劲技能。



战斗操作

RPG战

战う	与敌人进行战斗
阵形	阵形调整和使用阵形技能
逃げる	逃跑
お金	用金钱收买敌人，100%逃跑
おまかせ	角色自动攻击敌人

战斗指令

攻击	使用武器攻击敌人
防御	防御敌人的物理攻击
纹章	使用角色所装备的纹章
アイテム	使用物品　取出物品
协力攻击	特定的同伴在队伍中可使用协力攻击
交代	替换在队同伴

SLG战

本作的SLG战采用了类似《星际争霸》一样的即时战略操作方法，玩家在对己方军队下达命令的同时敌人也会行动。SLG战中有8个兵种，3种陆战、3种水战、2种特殊战队。陆战中兵种按照“骑兵—步兵(枪兵)—弓兵(纹章弓队)—骑兵”的形式相互克制，水战则是“突击船—白兵船—弓兵船(纹章弓船)—突击船”的形式相互克制。2种特殊战队分别是龙马兵团和海狸军团，龙马兵团能力相当于陆战骑兵，但移动速度和能力都比普通骑兵高，而且水陆两用；而海狸军团在海战中大显神威，它能克制所有



的船舰。另外，在战斗中我方还可以使用各种技能优化我军势力，技能按照角色的属性各有不同，如只有主角才可以使用特殊技能“黎明魔法”。SLG战的报酬是按照战斗结束时我方死亡人数倒扣金钱数，因此事先可以看好战斗胜利条件，不作无谓牺牲。

战斗中技能

火魔法	给予敌人现有兵数40%的伤害
风魔法	给予敌人现有兵数30%的伤害，恢复己方现有兵数的50%
土魔法	恢复己方现有兵数的30%，无法在水战上使用
突击	给予敌人总兵数20%的伤害，无法在水战上使用
カジカジ	给予船舰10%的伤害，无法在陆战上使用（海狸特有技能）

地图技能（在战斗中对拥有地图技能的部队按圆键）

雷魔法	给予敌人一队总兵数30%的伤害
水魔法	己方指定1个部队兵数全回复
黎明魔法	给予攻击范围内敌人总兵数20%伤害，回复范围内己方军队50%的兵数
星魔法	给予攻击范围内所有敌人总兵数30%的伤害
回复	回复己方1军队总兵数的50%
矢之雨	弓箭部队专有技能，远距离攻击敌人。
远投投石	弓箭部队专有技能，远距离用投石攻击敌人
伏兵	不受任何攻击进行反击。

单挑

游戏中有许多战斗是由主角与敌方角色一对一战斗来完成的，这也是“《幻想水浒传》系列”一直以来的惯例。单挑战一共有3种指令，按照“必杀—攻击—防御—必杀”的顺序相克。单挑中不能使用任何道具。有部分角色会使用“超必杀”，攻击效果比普通必杀更加厉害。但使用“防御”指令一样能克制攻击。敌人在攻击之前都会说一段话，玩家可以根据内容判断敌人下一步的指令。如果双方均使用“攻击”指令，则系统会要求玩家同时狂按○、□、×三键角力，角力赢了会扣取对方HP，反之而则受到对方攻击消耗HP。

本作除了传统的系统操作外，增加了“时效性”的设定，玩家必须在不到十秒的时间内下达指令，否则将受到敌人的攻击。与前几作相比，本作中无论角色之前的HP剩余多少，在单挑开始时必定为满HP状态迎击。



“幻水兵书”之晋级篇

纹章合体魔法

名称	合体纹章	效果
火炎阵	烈火＋雷鸣	对敌人进行全体魔法攻击
雷神	雷鸣＋流水	对敌人进行全体魔法攻击
水龙	流水＋旋风	对敌人进行全体魔法攻击
风列牙	旋风＋大地	对敌人进行全体魔法攻击
焦土	大地＋烈火	对敌人进行全体魔法攻击，对飞行系敌人无效
森罗万象	黎明＋黄昏	攻击敌人全体＋我方全员回复

若两名装备相应纹章的角色在队，并且均能使用同级纹章即可施放合体魔法。不过成功释放后两名角色各消耗一次同等级的纹章技能。

阵形技（兵法书）的获得

名称	获得地点	阵形效果	阵形技能
双腕	ストームルイスト斗技场前与集市交接处的宝箱	全员直防、魔防+2	全员防御力上升1回合（自动攻击）
矢じり	东の离宫左侧房屋宝箱	全体攻击力＋2	敌纵一列1倍伤害
雁	西の林的宝箱	全员命中、技术＋2	先制攻击
十字	ハウド村道具店前宝箱	全体攻击力＋5	敌全体0.4倍伤害
半月	バロウズ官邸前右侧民屋2楼的宝箱	全员直防、魔防+5	全员1回合内伤害减半（自动攻击）
饿狼	第一次SLG战胜利奖品	全员命中、技术+5	先制攻击（自动攻击）
元	乱棱山的宝箱	全体直防+10、攻击－10	敌人无法攻击1回合（自动攻击）
汉	エストライズ右侧市集尽头拐角处	全体攻击+20、直防－20、回避+10	强制被敌人先行攻击后敌全体1倍伤害
弓がかり	ヤシュナ村船停靠点附近的宝箱	前卫防御上升，后卫L射程攻击力上升	敌人只能攻击前卫。
虎	ゼラス湖遗迹右侧地下一层的房间	前卫攻击+10、后卫魔力+10	敌纵一列1.2倍伤害
かぶら矢	ニルバ岛大灯台内	全体攻击+10、防御－5	敌纵一列1.2倍伤害
魔力	大穴深处地下遗迹大厅前左侧高台上	全体直防、魔防＋5，后卫魔力＋20	后卫中央角色发动连续魔法
鹤翼	攻入ドラート后，走右下方的分支，水池旁的宝箱	全体命中、技术、速+10	先制攻击（自动攻击）
五	深き薄明の森的宝箱	阵中心的角色全能力+20	敌全体0.6倍火属性伤害
四	ドラート右侧通道城墙拐角的高台上	全体速、回避+10	敌全体0.7倍雷属性伤害
三	レルカー交易所附近	全体攻击力、直防、速＋10	敌一人1.5倍风属性伤害
二	ビーバーロッジ剧情战斗后获得	全体攻击、直防、速+10	敌全体1.2倍伤害
梦想	西の离宫的宝箱	全体全能力＋10	敌人比我方能力低则全灭

极限技能书（SKILL）

名称	获得地点	技能要求
狮子奋迅の传承	レルカー市オロク邸内	体力A 攻击A
金刚不坏の传承	回转桥	防御A 魔防A
活杀自在の传承	セーブル市领主馆里	攻击A 技术A
韦驮天足の传承	乱棱山	技术A 敏捷A
破邪显正の传承	ニルバ岛的大灯台内	魔力A 咏唱A
风林火山の传承	ドラート城内	攻击A 丹田A 敏捷A
天地神明の传承	大穴遗迹最深处BOSS的战利品	魔力A 魔防A 咏唱A
乾坤一掷の传承	ゴルディアス龙马の巢最深处	丹田A 敏捷A 咏唱A
明镜止水の传承	サウロニクス城里	攻击A 防御A 技术A 丹田A 敏捷A
王道乐土の传承	ゴドウィン城一楼右下的小房间内	包括魔法剑在内所有スキルA
剑弹一如の传承	西の离宫里	攻击A 咏唱A

钓鱼的诀窍 钓鱼的时候尽量找小鱼钓，因为大的鱼通常是装饰品或垃圾。重要道具“变々鱼”也[illegible]

攻略流程

第一章 最初的旅程



ロードレイク病院发生情节

穿过ロヴェレ邸发生情节后到栈桥与タルゲイユ对话，向南进入枯れた森，BOSS战。

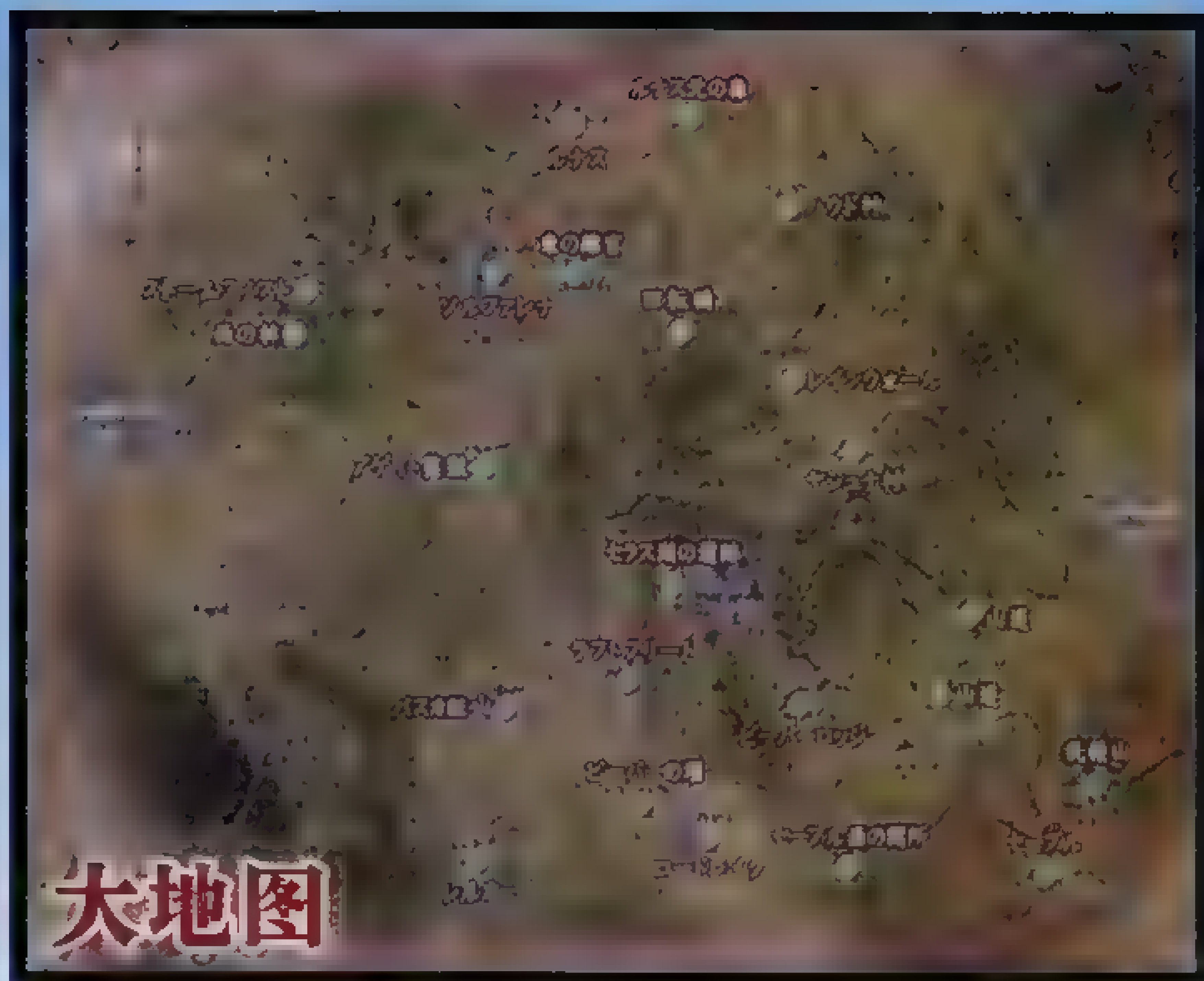
与宫殿西边2楼リムスレーアの部屋门口的侍女对话，然后到东边1楼发生情节，进入尽头的女王骑士所。

宫殿外左边的元老院，在1层议会厅发生剧情后到西北的房间门口与官员对话两次。

离开元老院到西边街道尽头的纹章屋，出门后情节战斗。

回太阳宫后向南沿着桥坐船离开。

法雷拉女王国是受菲塔斯大河与太阳之纹章庇佑的国度，在女王亚露修达特英明的政策下，王国内一派繁荣的景象。但就在两年前，女王最忠实的臣民却发生了大规模的暴动，在这场浩劫中，庇佑国家的三大纹章之一的黎明之纹章失去了踪影。愤怒的女王为了惩罚贪婪的人民，利用太阳之纹章的力量将暴动发生的地方罗德莱克村以及周边的土地变成了焦土……两年过去了，王子受到女王的任命前去查看罗德莱克村如今的状况。



大地图

第二章 斗技场



ギゼル加入后到医务室里的地下牢发生事件，之后到2楼观众席与ユーラム对话

离开斗技场到旧市街左边的宿屋，然后穿越旧市街东部小巷子时发生剧情，之后回到宿屋。

斗技场门口见到サイアリーズ，然后再到宿屋2楼的房间。

通过地下通道到达斗技场奴隶关押所，追击逃跑的奴隶到西の林发生BOSS战。

单挑战之后到斗技场贵宾席发生情节。

到旧市街西边发生战斗，然后在宿屋发生事件后回斗技场。

到宿屋找ベルクート入队，通过南门到达西之林，利用小路前进到屋子前发生剧情。

夜晚与1楼的ゲオルグ对话后回房睡觉，第二天回到斗技场贵宾席。

去1楼医务室里地下牢房单人间，然后回女王的部屋。

去宿屋与マリノ、ベルクート と对话，之后再到女王的部屋与フェリド对话会太阳宫。



王子的第二个任务是前往为王女选择夫婿的斗技场安排“斗神祭”的准备工作。“斗神祭”每16年举行一次，是专门选拔女王国驸马的武斗大赛，与其他比赛不同，斗神祭的武斗均由贵族指派斗技奴隶代替自己参赛，而各个觊觎王位的贵族已经在事前指派斗技奴隶时展开了一番明争暗斗。其中以吉泽鲁和尤拉姆最有胜算。

虽然不喜欢，但是王子还是接受了吉泽鲁的盛情款待，但是在几人前往斗技场外街市时却遇到了一个名叫洛的斗技奴隶，他神秘地告诉王子有重要的事情和他商议。原来在斗技奴隶中居然有人想乘斗神祭谋害女王，而主谋竟然是尤拉姆的代理人泽盖！遇到这种倒霉事尤拉姆只好弃权，于是吉泽鲁在决斗中的成绩一直扶摇直上。不过另一个剑技卓绝的斗士贝鲁克特引起了骑士长的注意。贝鲁克特本属于女王国的斗技奴隶，10年前逃亡国外，此次比赛的目的只是想让女王国废除斗技奴隶的制度，但显然有人不希望他赢得胜利……半决赛时贝鲁克特接到一封绑架信，有人利用收留他的女孩玛丽诺要挟贝鲁克特。本以为帮助贝鲁克特解救出玛丽诺他就可以毫无顾忌地参加比赛，但是谁能料到在决赛的时候他却体力不济输给了吉泽鲁的代理人……

原来整个斗神祭不过是吉泽鲁为了赢得王位而做的局，无论是先前那个谋杀女王的阴谋，还是贝鲁克特的意外，但知道这一切又有什么用呢？吉泽鲁在女王国的势力极大，大家只得忍怒回到了太阳宫……



按照シェン说话的语气就可以判断他下一步的行动。

防御：
王子様も打って来て下さい
どうぞ、打って来て下さい！

必杀：
もう一度！！今度は決めますっ！！！

攻击：
くっ…まだまだっ！！負けませんよっ！！

◆地下通道中关闭的门，主角需要踩地上红色的机关才可以打开。

第三章 阴谋



前往太阳宫东边的东之离宫发生剧情。

前往东之离宫北方的北之圣地ルナス，进入离宫下方的圣地。

ルナス北の森发生事件后到太阳宫南边的ラフトフリート大船顶层。

太阳宫谒见の间前剧情，通过谒见之间到王座后的奥の间，之后回自己房间休息。

宴会上与フェリド对话，情节之后下楼发生BOSS战，通过女王骑士所旁的密道离开太阳宫。

到斋主の馆2楼休息后前往ハスワール的房间。

通过ルナス北の森向东南方向进入ハウド村，在港口处发生剧情。

完成“斗神祭”仪式后，接下来需要进行的是婚约仪式前的准备工作，历代王女都必须到东之离宫处接受黎明之纹章的祝福，然后到北之圣地露娜斯深处的清泉净身，虽然黎明之纹章失踪了，但是仪式仍然必须进行下去。

本来仪式一直进行地十分顺利，但在北之圣地进行净身仪式的夜里李孔却发现流经圣地附近的河流那里有动向，原来是一对企图到河流里淘金沙的父女自摆乌龙。

将笨贼父女送回拉夫特弗里德后，王子一行人回到皇宫，但在父母的言语中，似乎他们已经有了某种决定……吉泽鲁的舰队很快抵达了太阳宫，随行跟来的却不是友善的贵族，一队训练有素的暗杀者随着吉泽鲁的订婚队伍也来到了太阳宫。政变，就在订婚仪式的晚上发动了，但似乎整个太阳宫的人都已经知道吉泽鲁的预谋一般，所有人严阵以待！可惜敌人的势力却超过了所有人的想象，整个王族中，只有王子和塞娅莉兹逃了出来，王子的父母却在这场政变中死亡，而妹妹也没能及时逃离王宫。

借助自身的势力，吉泽鲁将整个阴谋的责任推到了女王骑士葛奥鲁克身上，在追兵的驱赶下，王子只好一路逃亡到哈伍德村，没想到却在这里遇到了尤拉姆的属下波兹。



◆政变一战中，敌方BOSS十分强大，但输了也能发生接下来的剧情，所以大家可以不用浪费药物直接死人了事。但赢了可以获得“金色的欠片”。

强大的王者之纹章 1

如果大家被游戏中不低的遇敌率所困扰，那么请使用“王者之纹章”这一伟大的道具吧，只要主角装备该纹章，就不会遇到比自己等级低的敌人。

第四章　军师的决策

进入バロウズ邸情节后上2楼东南向的房间内休息，之后在1楼发生剧情后选择"出击"开始SLG战1。

1楼发生剧情后出城到西南方的ラフトフリート与大船内的提督对话后到船场坐船到南の船着场，向南前往ロードレイク。

与入口附近的タルゲイユ对话后原路返回レインウォール，バロウズ邸2楼发生剧情。

与ルセリナ对话后通过ラフトフリート乘船到バスカ矿山，通过坑道到达ドワーフキャンプ。

剧情之后向北继续进入坑道，在矿坑尽头调查石壁发生剧情进入监狱。

一路前进到监狱最深处发生剧情，BOSS战。

剧情过后通过船着き场回到ラフトフリート，与提督对话后SLG战2。

战斗胜利后回レインウォール。



在雷因沃鲁的巴罗伍兹官邸大家受到了萨鲁姆、尤拉姆父子极度热情的款待，但露赛丽娜却与两父子格格不入，低调地将疲劳的大家带到2楼休息。这时候李孔才吐露出深藏已久的秘密——原来她曾经是参与这次政变组织幽世之门的一员，在一次执行任务中她被菲利特所救，便一直跟随在王子身边。

第二天一早得到王子一行人在雷因沃鲁的消息，格德文就派人攻打这里，这次为了提高士气自然由王子亲自出战！在凯旋归来后大家得到了一个更振奋人心情报——赛布鲁的领主拉鲁贝鲁也加入我方，而且各地也招募了不少义勇军，于是大家决定将拉夫特弗里德也招募入军。不过显然这只是我们一厢情愿而已，提督达因不愿意与贵族太过亲近，不过她提议让王子前往沙漠之村罗德莱克看看那里的情况。被女王惩罚的村子又怎么会帮助王子呢？不过大家还是从村长的话语中发现，相比女王陛下，这里的村民更加痛恨贵族格德文，2年前他们在村子的上游修筑的大坝让整个村子陷入了沙漠化的境地！虽然败兴而归，不过领主萨鲁姆丝毫不气馁，反而胸有成竹地安慰王子，要他好好休息。夜晚的时候忍受不了父亲态度的露赛丽娜终于向大家吐露父亲的心思，原来他打算利用王子的名号乘此机会一举掌握国家大权。看来这里也不是久留之地，不过没什么政治经验的大家却想不出什么好办法，塞娅利兹忽然想起在阿格特监狱里有一名足智多谋的军师。

但阿格特监狱三面环水，防守严密，普通的船只根本靠近不了，就在大家一筹莫展之时，驾船的罗古却调转船头将大家带入了巴斯卡矿山……原来曾经有人挖过一条从监狱通往矿山的逃路，大家就顺着这条路来到了监狱。军师露克蕾蒂亚完全按照自己的喜好行事，很幸运地她打算帮助王子，并且推测出格德文很快会派人攻打过来！事不宜迟，大家赶回拉夫特弗里德时正好遇上大军压境，考验军师能力的时候到了……



◆バスカ矿山迷宫中可调查矿车，用其将障碍冲开继续前进。矿坑尽头需要调查石壁才能进入监狱。

◆SLG战因为是初次登场，因此没有什么难度，只需要注意兵种相克问题即可。

第五章　サルム的私心

バロウズ邸发生事件后到2楼的房间。

レインウォール市门口的侦探船发生事件，一段时间后再回去。

回バロウズ邸女王骑士カイル加入后到2楼休息。

1楼与同伴对话后继续到2楼休息，再回到1楼发生SLG战1。

事件后进入1楼左边的地下仓库发生单挑战1。

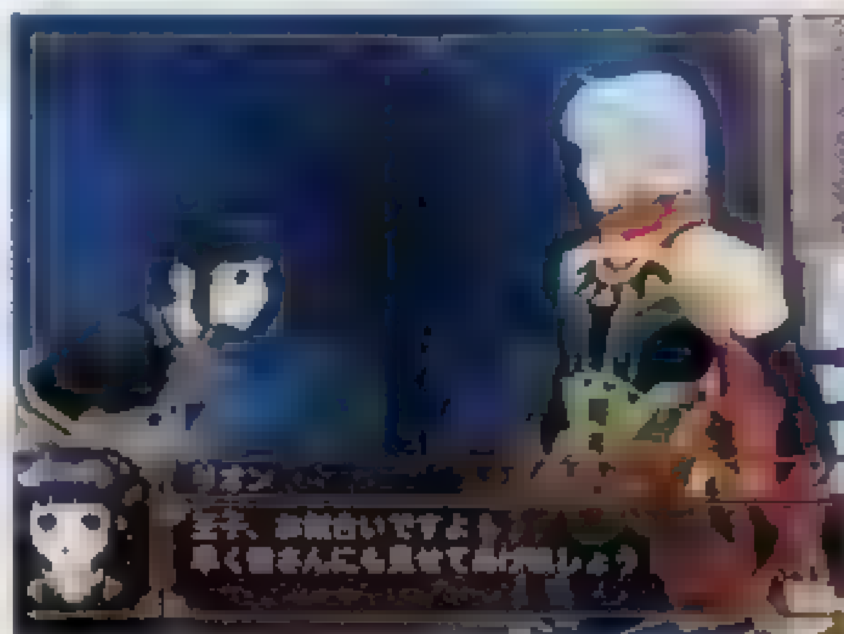
前往ラフトフリート找到提督，然后来到侦探船里发生剧情。

在ロードレイク村口与村长交谈，进入病院发生剧情。

之后坐船通过ヤシュナ村向西南走到ビーバーロッジ村与长老交谈发生情节。

到ビーバーロッジ村北方セラス湖遗迹，门口发生单挑战2，深处发生BOSS战。

遗迹门口自动发生情节回ラフトフリート开始SLG战2。

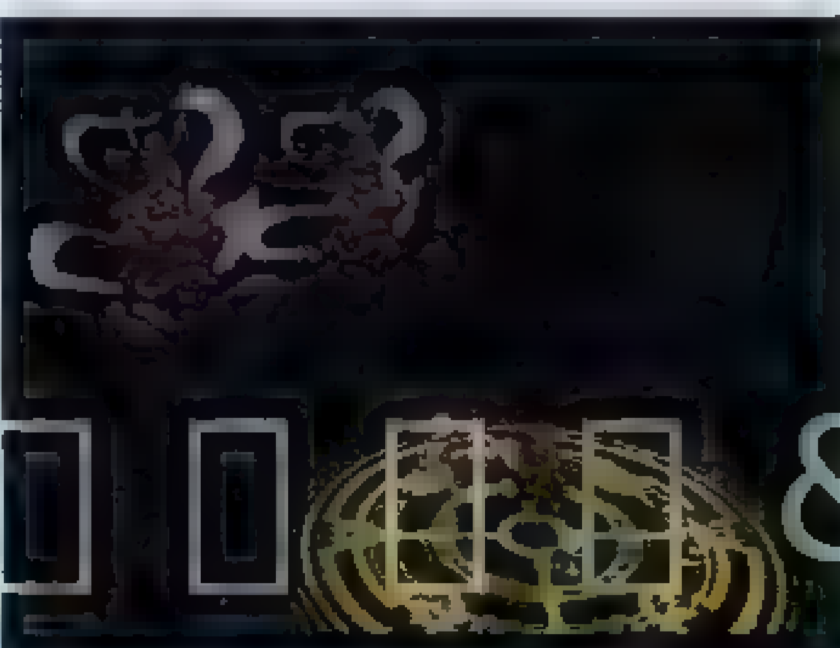


回到巴罗伍兹邸，萨鲁姆依然是一幅献媚的嘴脸。趁四下没人，军师偷偷向王子透露萨鲁姆似乎与两年前罗德莱克村的暴动有莫大关系，但具体情况尚不明了，可以请人帮忙追查一下。抱着怀疑的心态王子找到了军师推荐的侦探欧保罗，让他帮助调查当年暴动的真相。侦探欣然接受了任务，王子也迷茫地回到了巴罗伍兹邸。没想到一进屋门就看见女王骑士凯鲁，原来他营救女王失败了，之后听到义勇军的消息就急忙赶来。萨鲁姆听到凯鲁的叙述十分激动，急忙吩咐众人休息要紧。入夜，萨鲁姆偷偷来到王子的房间，煽动王子起兵成立新的国家，但念及妹妹的安危和军师的怀疑，王子断然拒绝了萨鲁姆的要求。第二天出门侦察情况多时的葛奥鲁克也赶了回来，告诉众人在西南的丛林中有一队阿美斯国的人马，而指挥者竟然是萨鲁姆的儿子尤拉姆？！将计就计，露克蕾蒂亚决定乘格德文攻来之时让双方互相残杀……

战斗虽然胜利了，但萨鲁姆的狼子野心也昭然若揭，更让人惊讶的是2年前失踪的黎明之纹章居然是被父子俩私藏在仓库的地下室！打败忠于职守的仓库管理人后，在地下室的深处大家看到了黎明之纹章，而获得新生的纹章选择了王子作为寄主。萨鲁姆这时再也无法呆下去了，军师决定将罗德莱克村联合起来。而要让他们加入我方，首先要解决的是那个拦住他们水源的水坝。水坝虽然是由擅长修筑的海狸族建造，但找到族长后他也没有十足的把握破坏水坝，这时候军师提议到附近的赛拉斯湖遗迹去看看，也许能找到她的旧识及破坏水坝的方法。遗迹深处黎明之纹章唤醒了掩埋在水中的城堡，而大家也发现整个河流水脉的秘密……

BAD ENDING

如果在深夜与サルム交谈选择成立新王国（・　わかった。その话、乘ろう）的话，那么就可以看见屏幕上血红的两个英文单词——GAME OVER。



攻 击：
ふん殴るから覚悟するんだ
なんのっ！お返しなんだっ！
防 御：
おれ、弱い者イジメはイヤなんだ
必 杀：
これであきらめてほしいんだっっ！！！
ま、まだまだあっ！！負けないんだあ——っ！！！

攻 击：
まだだっ！！まだやれるっ！！
时间のムダだな。こちらから行くぞ
防 御：
くっ……思たよりもやるな！……
必 杀：
さっさとケリをつけさせてもらうぞっ！！

◆如果帮助侦探完成探索ロードレイク村暴动真相的小剧情后，在ラフトフリート找到他即可让他加入。

◆セラス湖遗迹水门应该先进入右方的门，解开两个封印后再进入左方的门解开最后一个封印。

◆SLG战1一开始只需要向西南方的森林移动即可，当部队移动到森林后会发生情节，原来的敌人全部变成我军，我方的目标变成消灭ジダン队以外的全部部队或把ジダン队的兵数值降至一半。

◆遗迹的两个BOSS，ダイアモンドサン阿 怕魔法攻击，而ダイアモンドサ牛 怕物理攻击。

强大的王者之纹章 2　"王者之纹章"的具体位置在大穴的遗迹中，不过必须带上ジーン打开尽头的最终大门，之后在遗迹仪式大厅一个不起眼楼梯的尽头。

第六章　黎明之纹章



回到遗迹深处发生剧情

到大本营4楼封印之间发生剧情后到大本营入口。

乘船通过ビーバーの堰向东南方向走进入ロードレイク。

前往ビーバーロッジ的长老之家发生剧情，之后回大本营的军仪の间。

在大本营入口发生事件后乘船前往レルカー，进入中央中洲的ワシールの屋敷。

在东の中洲发生事件后到西の中洲下方オロクの屋敷里发生剧情战×2。

出屋敷门开始SLG战，胜利后进入西の中洲有战斗。

大本营3楼军仪の间发生剧情，经过ロードレイク向东达到セーブル西の关所。

与警备人员战斗后发生剧情，之后一路向东来到セーブル领主之馆。

进入北方乱桉山，山顶与山贼战斗后进入后方的据点，与ロイ单挑战。

セーブル领主之馆2楼发生剧情之后小BOSS战。

大本营军仪の间发生情节后到2楼自己房间休息。

露克蕾蒂亚利用开启遗迹里水门的方法将水坝冲垮，于是罗德莱克再次有了河流经过，水源的问题终于解决了，村长为了感谢王子为村民带来的甘泉，决定加入我方阵营。而遗迹也因为水位下降而显露出它的真面目，在赛拉斯湖底的遗迹竟然是一座非凡的城堡，大家于是把这里定为义勇军的大本营……不过现阶段我方的军力还远远不能与掌握了女王国大部分军队的格德文对抗，必须再增加军力才行，于是受军师委托，王子来到了海港城市雷鲁卡要求同盟。但这里的城主似乎并不打算违抗格德文军。正当王子打算回去的时候，雷鲁卡与格德文军因为兵源不够的问题反目成仇，格德文带军打算铲除这个城市。这时大家岂能袖手旁观。帮助城民抵挡住格德文的攻势后，城主意识到一味地姑息养奸是无法在这个乱世自保的，于是决定加入我方一起抵抗格德文。



总算与雷鲁卡结成同盟，不过一回大本营就听到消息说西南地区的赛布鲁城附近出现了冒牌王子，到处扰民生事，这究竟是怎么回事呢？大家前往赛布鲁城一探究竟后才发现这原来是不甘心的尤拉姆自作聪明的小诡计……

攻击：
こっちから行くぜ！
防御：
ダメじゃん
必杀：
いきなり本気で行っちゃおっかなっと！！
き、效いたぜ。ちょっと休憩……なんかするわけねえだろぉぉっっ！！！
超必杀：
おらよっ！！これでラクになっまいなっ！！！

◆建立大本营后可以在1楼找到ビッキー，她会给你重要道具"瞬きの手镜"。在大地图上使用手镜可自动传送回根据地。
◆オロクの屋敷的战斗无法出门回复，请事先带好足够的回复药。
◆SLG战我方的目的是不能让敌人攻入レルカー，可以活用地形效果给对方造成障碍。
◆游戏进行到这里就可以开始收集同伴了，介时以免部分同伴错过加入时间而无法达成GOOD ENDING。

第七章　黄昏之纹章



使用ビッキー的传送镜到达ビーバーロッジ，村子门口有杂兵战。

进入长老的房间与BOSSドルフ战斗，事件结束后回大本营军仪の间。

2楼自己的房间休息后再次进入军仪の间。

乘船到东船着き场，一路向东到达エストライズ，在港口发生事件前往ニルバ岛。

在ニルバ岛港口发生事件后前往上方的大灯塔。

先从灯塔内上去，情节之后从外面的梯子进入塔顶，与海贼发生战斗。

从エストライズ回大本营3楼的军仪の间发生剧情，整理完毕后再次来到军仪の间准备SLG战。

进入ドラート东边的要塞内与アレニア展开战斗。

战斗结束后通过右边的楼梯在要塞出口处与ミアキス单挑。

大本营4楼封印の间发生情节，到3楼出口处ゲオルグ暂时离队。

在军仪の间剧情后开始迎击新女王亲征军。

SLG战结束后王子、カイル、ロイ3队分别行动发生剧情战斗。

这是一个宁静的夜晚，却又不平静。半夜王子被李孔叫醒，起来一看发现不远处海狸族居住的村子漫天火光……原来格德文军乘人不备袭击了他们的村子，大家急忙赶到海狸村。但这里早已经被幽世之门占据了，漫天的火光将整个村子烧成一片废墟。而村子的长老更被德鲁夫所要挟，虽然海狸族人在建筑方面很有能力，但格德文军却不喜欢这种多民族共存的局面，为了拯救村子王子毅然伸出了援手，虽然击退了敌人，但曾经和平安详的海狸村却再也恢复不了原来的模样。经历过这次变故后，原来打算让海狸族人过上与世隔绝生活的长老也决定加入我方一起对抗格德文军。此时，依照吉泽鲁的计划，太阳宫内正举行着新女王的加冕仪式，虽然大家对吉泽鲁的计划心知肚明，但各自却有自己的打算。眼见妹妹一步步沦为吉泽鲁的傀儡，王子决定及早将她解救出来，为了获得更多人的支持，军露克蕾蒂亚师决定让王子前往尼鲁巴岛与群岛诸国的提督商谈，看他是否能帮助我军，与我方联盟。怀着忐





忑的心情来到尼鲁巴岛，没想到群岛诸国提督与居然葛奥鲁克是旧识，而且他也十分了解王子的为人和女王国现在的境况，因此欣然接受王子的提议。带着令人振奋人心的消息回到大本营，露克蕾蒂亚决定攻打要塞城市德拉特。虽然这里有装备上黄昏之纹章的阿蕾尼亚，但毕竟她不是纹章所认同的人。在要塞的深处，众人意外地见到了曾经的好友、妹妹的近身护卫米亚琦丝。虽然心中百般不愿意，但女王骑士必须遵守骑士长的命令，不得以米亚琦丝只能握仅手中的武器已王子兵刃相向。但一直相信王子一定会来解救她们的心情最终让米亚琦丝回到了大家的身边，不过当她看见葛奥鲁克的时候却重燃怒火，在政变的那天晚上，她看见葛奥鲁克亲手将女王亚露修达特杀害……但事实究竟是怎样的呢？葛奥鲁克没有辩解，默默离开了众人……

军师按照米亚琦丝提供的线索制定出了解救新女王的方案。眼看一切都遵照着露克蕾蒂亚的计划进行，但在紧要的关头，一个人站了出来将莉姆斯雷维从王子身边劫走。这个人竟然是自己一直信赖的塞娅利兹！带着众人不解的眼光，塞娅利兹利用风之纹章逃脱了大家的包围，而李孔为了保护王子被德鲁夫刺伤，这究竟是怎么回事？葛奥鲁克、塞娅利兹在他们身上究竟发生了什么？也许其中隐藏着什么秘密吧？王子这样安慰自己道。

ミアキス
攻击：
いたたた……お返しですっ！
まだです！まだ负けないだすっ！
痛いなあ、もお！お返ししちゃいますよ！
防御：
わたしはこのままでもいいんですけど？
大技はスキができやすいんですよ。
必杀：
もう眠っちゃって下さい！
をたしも本气しちゃいますよっ！

◆BOSSドルフ只会攻击リオン，所以只要注意回复リオン的HP即可。
◆新女王亲征的剧情结束后许多同伴将不再出现，因此在之前一定将侦探地幽星和地镇星收入旗下。
◆迎击新女王亲征军时军师要求分为3小队作战，事先可以练几个角色，另外除了最后主角一战有经验值外，其他2队战斗都没有经验值入帐。因为剧情中サイアリーズ会叛变，因此请及早将她的装备摘下。
◆两场SLG战的胜利条件都是指定队伍到达指定城市，但因为主角兵种问题切记不可冒进。

找不到路怎么办

因为这次的流程很长，很多时候大家不知道要去哪里。其实这个时候只要按下R，主角身边都会跟随一个同伴，只要转过身询问同伴，他就会提示玩家接下来要去的地方，不过有些提示很专业，需要一定日文基础才能看明白。

第八章 龙马骑兵团的真意



大本营医务室发生情节后到4楼封印之间，然后在军仪の间发生情节。

出城发生情节，乘船前往スピナクス港。

出スピナクス港向东到达サウロニクス城，到城堡与骑兵长交谈。

通过スピナクス港向西达到深き薄明の森，进入遗迹深处发生BOSS战。

回根据地医务室，然后到军仪の间，再回医务室。

在军仪の间通过ドワーフキャンプ。乘右方矿车出城前往深き薄明の森。

通过スピナクス港去サウロニクス城，发生情节后回深き薄明の森门口发生情节。

找龙马骑兵团指挥官发生情节后回大本营发生SLG战1。

战斗结束后选择撤退到ドワーフキャンプ，通过スピナクス港到东南方的ゴルディアス。

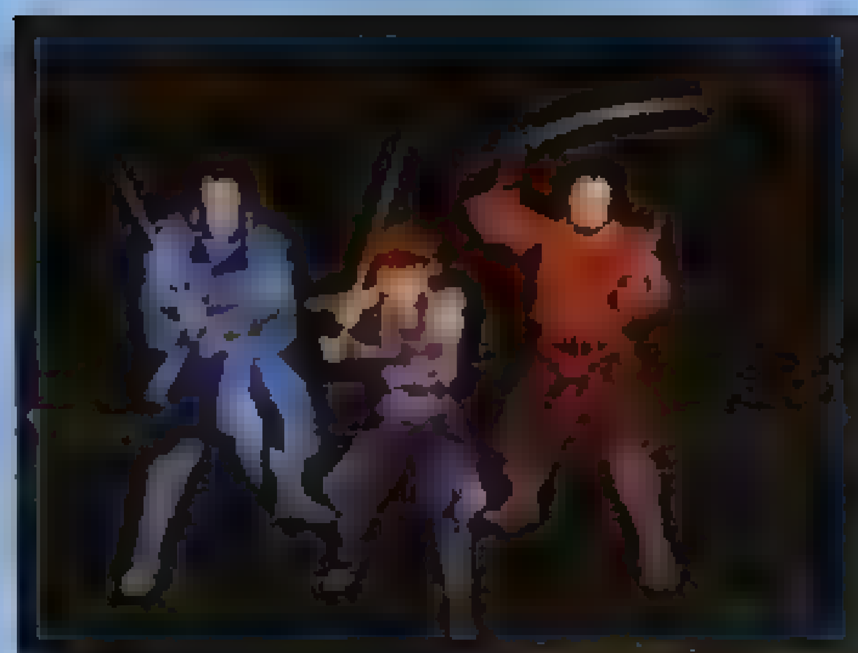
龙马之巢口发生情节后会ゴルディアス的帐篷，然后前往龙马之巢最深处发生战斗。

回ドワーフキャンプ与军师交谈后利用矿车前往セラス湖の遗迹转动水门。

回ドワーフキャンプ开始SLG战2。



塞娅利兹的背叛让所有人都大吃一惊，李孔更为了保护王子而昏迷不醒。为了寻找能让李孔苏醒的办法，众人决定前往与赛拉斯湖遗迹对应的黄昏纹章的遗迹——西之遗迹。因为



西之遗迹距离龙马骑兵团不远，露克蕾蒂亚打算让王子此行顺便说服骑士团长加入我方。此行十分顺利，不仅找到了能让李孔苏醒的方法，而且龙马骑兵团也决定帮助我们，不过南岳军团已经开始攻击我方的联盟城市，而答应我方进行援助的龙马骑兵却忽然拒绝援助，而骑兵长的态度也十分暧昧。眼见南岳军团大军压境，大家只得暂时抛弃大本营撤退到矮人村。为了追查龙马骑兵究竟是什么原因忽然破弃约定，大家决定前往骑兵团最重要的龙马饲育园格鲁迪亚斯查找原因，到了龙马之巢才发现，原来敌人掌握了龙马骑兵坐骑——龙马的蛋，于是骑兵长才密不发兵。

将格德文赶出龙马之巢后，骑兵长终于正式加入了我方，是时候夺回我们失去的东西了！

◆SLG战1与南岳军团的战斗无论选择防卫レルカー还是ロードレイク剧情都同样发展，建议选择防卫ロードレイク，敌人会少一点。

◆游戏进行到南岳军团包围大本营的情节时会问王子是否撤退，建议选第一项"撤退"，如果选择"笼城"战的话会发生口个战死的情节，这样108星就收不齐了……

◆龙马骑兵团饲养所ゴルディアス是一个禁止女士进入的地方，剧情发展到这里时千万记得队伍里别带上女性队员！

◆大本营被占领期间是无法收集同伴的。

终章 太阳之纹章



大本营军仪の间发生情节开始追击南岳军团。SLG战1

在城市尽头BOSS战。

大本营军仪の间发生情节后到ヤシュナ村宿屋发生情节。

回大本营军仪の间开始SLG战2。

通过西の林进入斗技场与キルデリク单挑，然后在ゴドウィン城前发生BOSS战。

进入ゴドウィン城在2楼的ギゼル私室里サイアリーズBOSS战。

回1楼发生事件后到2楼东边的房间，然后回1楼。

大本营自己的房间发生情节后出去再进入再次发生情节。

3楼军仪の间进行决战，到サイアリーズ的房间、医务室、乘船处发生剧情后回自己的房间。

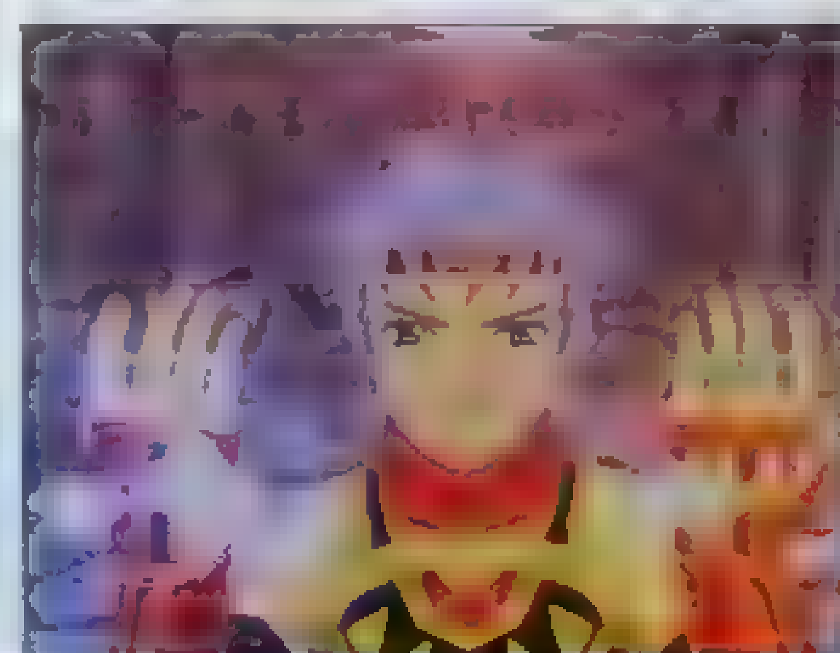
军仪の间剧情后SLG战2，战争结束后上岸与サイアリーズBOSS战。

SLG战3ソルファレナ攻略战，之后到太阳宫谒见之间门口与ザハーク、アレニアBOSS战2次。

谒见の间与ギゼル单挑。

太阳宫自己的房间出来后到谒见の间发生剧情，前往ルナス深处的遗迹进行最终BOSS战。

好不容易将南岳军团击跨，接下来要面对的是西海神将修拉。但出乎大家意料，这个将军却放弃了与格德文军的协议，转而投靠我方。无论他居心如何，现阶段我们的兵力不济是事实，有他帮助的话那么打败叛军就指日可待了。夺回女王国的下一个目标是曾经"斗神祭"的举办地格德文城！在敌我双方交战激烈之时，大家曾经帮助过的斗技奴隶涅忽然出现，他告诉大家他在要塞旁边发现一条可以通往要塞内部的小路。沿着道路来到斗技场内，幽世之门的暗杀者基鲁德里克已经恭候多时，而斗技场内也早以埋伏好了大批士兵。眼看大家就要被俘，天空忽然亮起了金黄色的光芒，"黄昏之纹章"按照主人的意志将斗技场内的所有士兵烧成了灰烬。究竟是谁在帮助我们？穿过大将迪鲁巴把守的格德文城门，大家终于在吉泽鲁的房间里见到装备上黄昏之纹章的塞娅利兹。但即使她在危急时刻拯救了大家，不过仍然改变不了她是我们敌人的事实。决



战之时，她出现在太阳宫门前，又一次挡住了我们的进路……黎明之纹章与黄昏之纹章的战斗影响了太阳之纹章。即使我们打败了吉泽鲁，但却无法阻止太阳之纹章的暴走，这时候斋主告诉王子，让太阳之纹章平息的方法只有到女王国被禁上的圣地北之遗迹……



台词集

キルデリク

攻击：
ゴアッ！！

防御：
グッ……ググ……

必杀：
ガアアアアア——！

ギゼル

攻击：
もっと地道にやったらどうです？
さ、さすが义兄上……しかし、まだです！
もう一度行きますよ！

防御：
次はそちらからどうぞ。
今のは少しこたえましたよ。
お手并み拜见と行きましょうか。

必杀：
大きな技はこんな风に出すものです。
次は决めてさし上げましょう！

超必杀：
さすがです……私の技も受けてもらいましょうか！

ドルフ

攻击：
今の君ならこの程度でじゅうぶんだ。
これは惊いた。今のを返すとはね。

防御：
これは惊いた。ぼくがうかつだったかな。
もう一度やってみるかい？

必杀：
さすがだね　ぼくも手加減はやめにしよう。
受けたかい。じゃあ、これはどう？

◆追击南岳军团SLG战1会根据选择分支不同最后对决的BOSS也会不同，不过都不影响情节发展。

◆本章所有的SLG战都是主角军队到达固定城市，因此可以安排好策略让战争尽快结束。

◆在斗技场与キルデリク单挑时如果带上ゼガイ和ベルクート，他们也会要求进行决斗。

◆因为攻打ゴドウィン城后要连续对付BOSS，因此请事先准备好回复道具。

◆在最终迷宫前要分为三队人马，**按照中—右—左—右—中—右—左—右—中—左的顺序踩机关前进。**每组最后都会进行一次BOSS战，因此要注意人员的安排，リオン队BOSS物理和魔防都比较高，但是速度较慢；女王骑士队BOSS的普通攻击可以造成纵一列上同伴的伤害，王子队BOSS物理防御低但敏捷和攻击都很高，要注意ゲオルグ和ツヴァイク无法参加最终BOSS战。

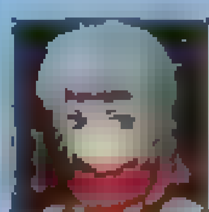
◆在进入遗迹深处之前ドルフ会要求与リオン单挑。

◆收集齐108星可以完成 ENDING。

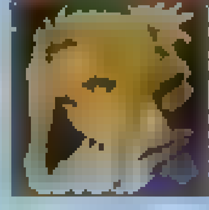
S级技能的修炼

要提升スキル可以去训练所修炼，不过游戏进程中需要到固定的宝箱获得修炼书"心得书"才能让训练所的师傅领悟相应等级的训练能力，其中S级スキル"心得书"要在游戏终章到"谒之间宫"和太阳宫内才可获得。

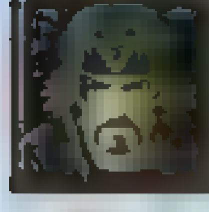
"幻水真书"之星宿篇　夺回一切 108星


天魁星　主角
玩家自己


天罡星　ラージャ
剧情固定加入角色


天机星　ルクレティア
剧情固定加入角色


天间星　ゼラセ
剧情固定加入角色

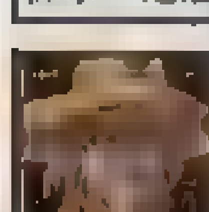

天勇星　クレイグ
剧情固定加入角色

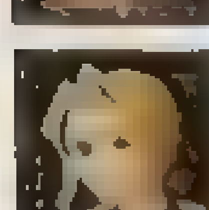

天雄星　ガレオン
剧情固定加入角色


天英星　リオン
剧情固定加入角色


天猛星　ボズ
剧情固定加入角色


天威星　ナクラ
地幽星オボロ加入后到セーブル宿屋2楼，与他交谈后到大本营内的侦探所　之后回到セーブル的宿屋。


天贵星　タルゲイユ
剧情固定加入角色


天富星　ユーラム
游戏后期他父亲被杀以后，回到レインウォール的バロウズ官邸，剧情后上2楼与他对话后加入。


天满星　ダイン
剧情固定加入角色

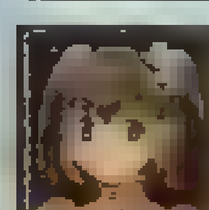

天孤星　カイル
剧情固定加入角色


天伤星　ゼガイ
天捷星加入后再回到ルナス北森，向北到河边，对话均选择第二项。


天立星　イサト
收到地耗星タカム后，带着他通过ハウド村到ルナス北森，之后等到サイアリーズ叛变再回去，3人即可加入。


天捷星　ハスワール
同天立星イサト


天暗星　ベルクート
在ヤシュナ的大温泉宿口口可以找到他，对话都选择第二项，进宿屋与マリノ对话，仍然选择第一项后两人一起加入。


天佑星　ノーマ
ラフトフリート的宿屋左边房间与她交谈后把レヴィ带入队伍中，回到房间，情节过后即可成为同伴。

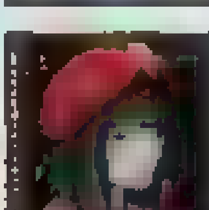

天空星　アックス
剧情固定加入角色

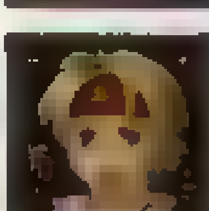

天速星　キャザリー
与スピナクス港西边的军队对话后可获得ハーシュビル军港的信息，港口大门可见到她，一段时间后到スピナクス纹章屋附近再找到她选择第二项后带她去见军师就会加入。

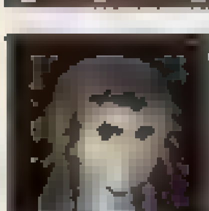

天异星　ゲオルグ
剧情固定加入角色

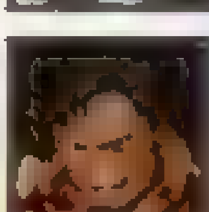

天杀星　エルンスト
同天佑星ノーマ

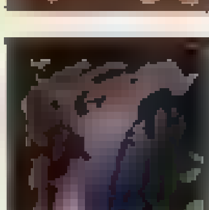

天微星　キリィ
地魁星シウス和地伏星レレイ两人在队时重新到监狱调查左排的牢房，之后回到大本营，选择第二项与他一起进入4层的封印之间，之后他会出现在西之遗迹的剧情中，完成剧情后加入。

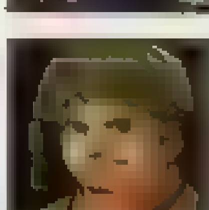

天究星　シュラ
剧情固定加入角色

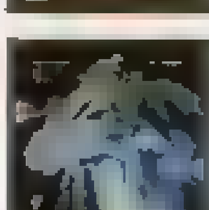

天退星　シュン
剧情固定加入角色

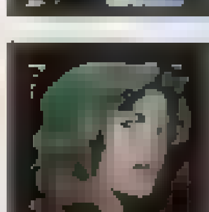

天寿星　ベルナデット
剧情固定加入角色

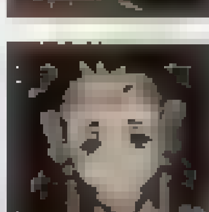

天剑星　ヴォリガ
剧情固定加入角色


天平星　ランス
剧情固定加入角色


天罪星　ワシール
剧情固定加入角色

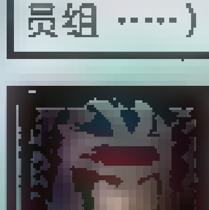

天损星　フレイル
剧情固定加入角色


天败星　オロク
剧情固定加入角色


天牢星　ヨラン
剧情固定加入角色


天慧星　ニック
剧情固定加入角色


天暴星　ヴィルヘルム
他们会在レルカー的宿屋、ドラート要塞的酒场里出现，队伍里带上可爱的美少女即可加入。（推荐带上美少女攻击队员组……）

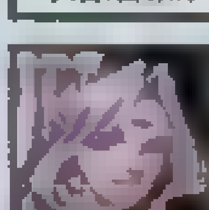

天哭星　ミューラー
同天暴星ヴィルヘルム

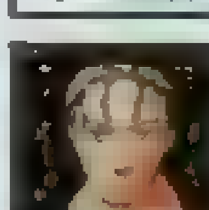

天巧星　トーマ
剧情固定加入角色


地魁星　シウス
剧情固定加入角色

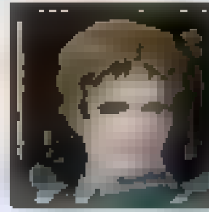

地煞星　レーヴン
地幽星オボロ加入后与セーブル领主交谈获得族谱丢失的信息，然后回到大本营的侦探所，剧情过后到宿屋与エグバート交谈后回侦探所，然后到宿屋休息。最后在宿屋底下レルカー城主居住房间的隔壁找他加入。

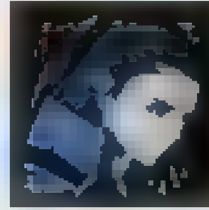

地勇星　シンロウ
游戏初期成功防卫ラフトフリート后在东边的船里可以找到他，与他对话后加入。


地杰星　ジーン
レルカー被毁后在纹章屋内可以找到她，与她对话后她会让你去一个叫大穴的遗迹，进入遗迹深处后加入。（乘船去"东の船着り场"，之后向北走即可到达大穴。）

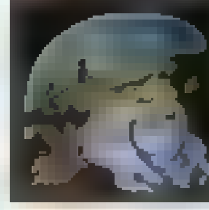

地雄星　ノルデン
解决ロードレイク水源事件后，在入口左边的大树下，与他交谈即可成为同伴。


地威星　イザベル
在エストライズ东通往研究所的道路上发生事件，之后回到大本营与地会星ルセリナ对话，保持队伍内2个人的状态到ハウド村，战斗结束后选择第一项加入。

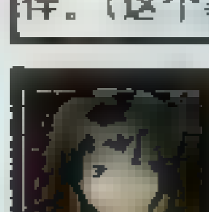

地英星　マティアス
同地威星イザベル


地奇星　ラハル
剧情固定加入角色


地猛星　リューグ
剧情固定加入角色


地文星　ガンデ
剧情固定加入角色

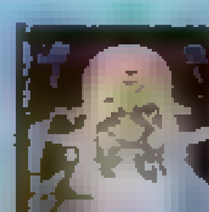

地正星　バシュタン
ハウド村的鉴定屋内，主角身上持有道具"つぼ"时发生情节成为同伴。（这个事件有一定几率，可多试几次。）


地阔星　ローレライ
剧情固定加入角色


地斗星　ゲッシュ
剧情固定加入角色

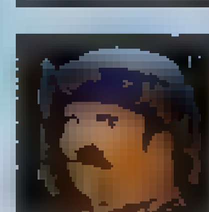

地强星　フワラフワル
剧情固定加入角色

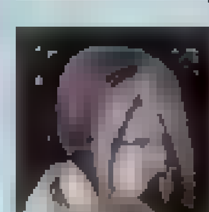

地暗星　リヒャルト
天哭星ミューラー加入后，可以在ヒーバー下方的"滝つぼ"深处找到他，对话后回大本营宿屋的房间里，与ミューラー对话后再回到滝つぼ，与他对话后成为同伴。

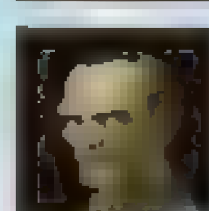

地轴星　ワボン
剧情固定加入角色

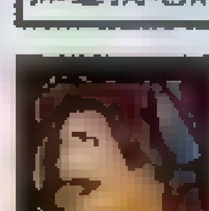

地会星　ルセリナ
剧情固定加入角色


地佐星　ラニア
在サウロニクス城城堡喷泉右方的民居里，ミアキス在队时交谈2次后即可加入。


地佑星　モンセン
レルカー西街被烧毁前在防具屋与他购买总共价值大概5万左右的防具，レルカー战争结束与他对话即可加入。

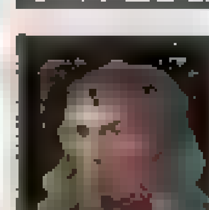

地灵星　シルヴァ
剧情固定加入角色


地兽星　ムラード
各地战争结束后可以在城里找到他，邀请他加入三次后成为同伴。（此人地点没有特别限制，如果收到侦探的话可以让侦探查找他的下落。）

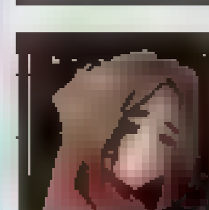

地微星　ガヴァヤ
队伍里有美少女在ラフトフリート找他交谈即可加入（推荐带上ノーマ、ビッキー、フェイレン3人）

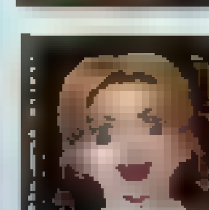

地急星　ハヅキ
天暗星ベルクート不在队时可以在スピナクス港见到她，交谈后带ベルクート找她即可加入。

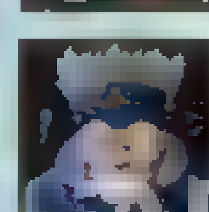

地暴星　モルーン
海狸兄弟マルーン、ムルーン、ミルーン　加入后，全部在队先坐船到バスカ矿山与入口的モルーン对话，之后到ビーバーロ与交易所的メルーン对话回到バスカ矿山找到モルーン，将5只海狸一起带回ビーバーロ后发生情节。


地然星　レヴィ
剧情进行到ドラート攻略战后，到大穴里与他对话即可加入。


地好星　シグレ
第一场SLG战胜利后，到领主出口边的船里发生事件，之后去宿屋与ノルデン对话，选择自己完成任务，之后当情节发展到ラフトフリート时与他交谈后加入。如果事先没有发展这段剧情的话，当大本营同伴数目超过60后与他交谈也可以成为同伴。（オボロ必须在サイアリーズ叛变之前，也就是新女王亲征战之前收到，否则就侦探船就会消失。）


地狂星　サギリ
同天威星ナクラ


地飞星　マリノ
同天暗星ベルクート


地走星　バベッジ
完成王女的加冕仪式后，带上ツヴァイセン到大本营底下的"歯车"屋里发生情节，再到エストライズ的研究所发生情节，回大本营一次之后回到"歯车"屋即可加入。（"歯车"屋在医疗室旁边。）

速度的力量　本作的迷宫虽然不难走，但是本作中出现的城镇可是比前几作大了好多，而那么大的城，一般地图是没啥作用的，那怎么办？尽快收到天速星你就可以领悟到"飞奔"的感觉！只要她在队中，无论到哪，只要按×键你就可以体会到"速度的力量"

地巧星　ハレス
夺回大本营后ハーシュベル军港的管理事务所可找到他，回到大本营地下1层的酒场发生剧情，再到ハーシュベル城门左边的仓库发生情节，出城再次进入管理事务所时发现他已失踪，大本营酒场内可找他加入。

地明星　ニフサーラ
剧情固定加入角色

地进星　ヤール
天寿星ベルナデット在队的情况下回到ニルバ岛，先去码头的左边见到装载纹章炮的船，然后可以在宿屋里可以见到两人，之后坐大船正打算离开海岛的时候他们会追来要求一起搭乘船舰，均选择第二项答应他们后，完成下面的情节即可加入。(迷宫船之坟场里的BOSS水纹章无用，而火纹章对其有特效。)

地退星　ネリス
同地进星ヤール

地满星　ムルーン
在大本营渡船口，与他交谈即可加入。

地遂星　アズラッド
ヤシュナ村三色温泉亭2楼的房间里与"谜之占卜师"交谈后获得一本怪书，将书寄存在大本营仓库，去宿屋睡一觉之后仓库管理员会把书给你，回到三色温泉亭的房间里服务员谈话后到エストライズ，遇到アズラッド之后回三色温泉亭，与怪书战斗后加入。

地周星　ベゲン
同地然星レヴィ

地隐星　ミアキス
剧情固定加入角色

地异星　シャルミシタ
剧情固定加入角色

地理星　ズンダ
获得大本营后在ドワーフキャンプ通往大地图的出口处迷人的背后可以发现她，之后通过ルナス北の森带她到ルナス斋主的房间里加入。

地伏星　レレイ
剧情固定加入角色

地俊星　ソレンセン
先到回转桥与门口士兵对话获得情报，然后在エストライズ的研究所发生情节，回大本营乘船前往回转桥，剧情过后回到研究所发生情节，与バベッジ交谈选择第二项即可加入(因为有战斗发生所以建议多带几个同伴)。

地乐星　コルネリオ
在ハウド村交易所对面的屋子里，コルネリオ会要求主角帮忙捕捉回精灵，在接下来的战斗中我方不要对精灵发动攻击，使用コルネリオ特有的纹章技能可以使精灵加入，事件结束后コルネリオ成为同伴。

地挞星　ビッキー
剧情固定加入角色

地速星　ツヴァイク
剧情固定加入角色

地镇星　ジョセフィーヌ
队伍中有サイアリーズ的时候到ハウド村与她谈话即可加入。(サイアリーズ必须穿着正式服装，身着逃亡服是不会让她加入的。)

地稽星　ルウ
バベッジ加入后，带上ソレンセン到エストライズ的研究所里发生情节，选择第一项帮他找"齿车"，完成后加入。("齿车"在研究所入口下方的箱子里。)

地魔星　マルーン
剧情固定加入角色

地妖星　ディラー
先后在大本营的宿屋门口、第4层封印之间门口、ゲオルグ房间门口见到他，均选择第一项加入。

地幽星　オボロ
同地好星シグレ

地僻星　ゲンオウ
在ビーバーロ村里打听到关于フワフワル爷爷的情报，然后回到大本营里找到フワフワル，交谈后带上レヴィ到"流つぼ"尽头发生情节。

地空星　メルーン
同地暴星モルーン

地孤星　ドンゴ
分别在ロードレイク和セーブル获得重要道具アイアンハンマー与シルバーハンマー，将它们交给ドワーフキャンプ的ドンゴ，将一人的武器锻造至12级即可加入。(如果队内有人的武器超过12级，则他就不会加入了。)

地全星　フヨウ
同地好星シグレ

地短星　ログ
剧情固定加入角色

地角星　ラン
剧情固定加入角色

地囚星　シュンミン
在ラフトフォート的宿屋内与他交谈获得"美味的鱼"的情报后，在スバル成为同伴后到大本营里玩钓鱼游戏，钓到"变な鱼"的鱼后找他即可加入。

地藏星　レツオウ
同地囚星シュンミン

地平星　エグバート
军师加入后重新回到ドワーフ与监狱之间的通路，在西边道路的尽头可以发现他，乖乖地听他发泄完以后加入。(在他讲话期间，除非系统提示，否则不要按任何键。)

地损星　チャック
剧情固定加入角色

地奴星　ビャクレン
地然星レヴィ在队的情况下，在大本营通往湖遗迹的通道中或出城的栈桥上遇到他，打败后发生情节选择第二项加入。(如果レヴィ还没加入的情况下打败它，那么则需要在钓鱼MINI游戏中见到它才能再次遇到。)

地察星　キサラ
剧情固定加入角色

地丑星　リンファ
大本营建立后，可以在エストライズ市的宿屋里，与她赌博(必输)，后到ヤシュナ村纹章屋附近再次见到她，一段时间她会出现在ラフトフリート的宿屋里，连选两次第二项与她赌博，然后帮她交5000给门边的大娘就会加入。

地数星　フェイロン
山贼事件后，ロイ在队时到セーブル市领主家大厅与士兵对话，到乱棱山上山贼的据点最深处的房间取得屋内3件"盗品"，回到セーブル市领主房间与士兵对话后归还盗品，出门后加入。

地阴星　フェイレン
同地数星フェイロン

地刑星　スバル
地角星ラン在队伍中时去ラフトフリート侦探船附近发生剧情，之后接受スバル的钓鱼挑战，胜利之后加入。(失败的话需要从大本营去到ラフトフリート找他再次进行挑战。)

地壮星　ウルダ
同天立星イサト

地劣星　ミルーン
大本营升级到Lv2后会发生ヤシュナ村温泉干枯的情节，带着地满星ムルーン到三色温泉亭里与她对话选择两次第二项后从温泉亭里后方的门出去，情节后选择第一项加入。

地健星　チサト
天寿星ベルナデット加入后带她重回ニルバ岛，发生海贼入侵事件后来到灯塔前与她对话后发生情节选择第二项让她帮忙，事件结束后再去找她选择第二项，带她回大本营成为同伴。

地耗星　タカム
军师加入后，地魁星シウス和地伏星レレイ两人在队时重新进入监狱，调查左排的牢房会发现他，之后帮助他找回地图加入。(地图在有记录封印球的仓库右上方，调查即可获得)

地贼星　ロイ
剧情固定加入角色

地拘星　サイロウ
先去各地买6个盐，然后到ラフトフリート交易所与他对话获得盐涨价的信息，再与交易人员使用"專话"获得关于盐的信息，将6个盐卖给交易所后再与サイロウ谈话即可加入。

地恶星　ニケア
エストライズ宿屋对话选择第一项后进行单挑，战胜她后加入。

关于隐藏同伴和迷宫：



ジーン加入后，在大本营王子房间旁的信箱里会收到她的信。带着ジーン再次回到大穴，遗迹前会遇见エレシュ。选择第一项答应帮助它完成试炼，进入之前发生事件的遗迹大厅，棺材就会移开，这是隐藏迷宫。迷宫一共分为3个区域，调查每个区域尽头附近的石门就可以前进。建议准备好充分的攻击和恢复道具再进行挑战。迷宫中的宝箱中都是非常珍贵的装备和道具。迷宫的地形并不复杂，敌人绝大多数都使用火系魔法。对于死灵系的敌人，可以利用エレシュ的"破魔の纹章"，其中有两种敌人要特别的注意：カッパ サン普通攻击为纵一列(带燃烧效果)，且会使用全体地属性大伤害魔法；ビリオンアイ普通攻击为纵一列(带眩晕效果)，会有一定的几率发动"自爆"，全体物理大伤害。打败迷宫深处的BOSS后エレシュ成为我方同伴，BOSS身上有天地神明の传承，但是エレシュ与ユーラム相排斥，收到一个后另外一个就不能成为同伴了。究竟是选择攻击力高的エレシュ还是没啥作用的ユーラム，大家都根据自己的喜好选择吧。



同伴外的同伴

还记得地乐星コルネリオ吗?其实我们可以依靠他所特有的纹章可以让音乐妖精成为同伴哦，当然，这些妖精本身不是108星的成员，收得妖精的方法很简单，コルネリオ在队是遇上音乐妖精时其他人不要发动任何攻击，让他使用专门的纹章就可以了。

妖精名字	获得地点
[illegible]	固定情节可获得，如果不慎在战斗中将其杀死，可以在エストライズ城附近找到
[illegible]	[illegible]城西边的树林里
[illegible]	[illegible]西南面的树林
[illegible]	[illegible]村山边[illegible]路上
[illegible]	深き薄明の森里

限定记忆卡的秘密
如果大家买到《幻想水浒传Ⅴ》主题限定记忆卡的话，除了有精美帖纸外，[illegible]同时物品里有"金运的纹章"及"王者的纹章"这两样好东西！不过主角的名字已经被[illegible]。

文 十六夜＆猫太

作为一款动作游戏，Capcom的“《怪物猎人》系列”确实能让人从中找到各种乐趣，充满挑战的战斗、种类繁多的收集、特色鲜明的战斗以及华丽的武器和防具……无论是哪一条都具有相当大的魅力，满足各种追求的玩家。最为系列新作，《怪物猎人2 doc》的进化是非常明显的，不仅继承了前几作的众多受欢迎要素并进行了改进，而且还增加了大量要素，相信无论是新玩家还是老猎人都能得到满足。

基本操作

十字键	调整镜头／菜单选择		
□	使用道具／道具栏左循环	R1键	武器特殊动作
△	开启键盘／弹药栏上循环	R2键	冲刺／高速攀爬
○	调查／攀登／道具栏右循环	R3键	踢
×	蹲下／回避动作／弹药栏下循环	左摇杆	移动
L1键	固定人物视点	右摇杆	使用武器
L2键	道具选择	Select	扩大／缩小地图
L3键	发出信号	Start	外部菜单

武器

“《怪物猎人》系列”由于没有设定经验值，因此玩家所控制角色的各种能力无法通过级别的上升来增加，也正因如此，游戏中武器的重要性也就更加显著。本作总共提供给玩家10种武器可以选择，每一种武器无论是外型还是攻击特性都不相同，单手剑的灵活、大剑的厚重以及战锤的强横，绝不让人有雷同的感觉。然而要想克敌制胜，除了拥有厚利的武器，更重要的是使用者能否了解、熟悉武器的特性。只有在战场上做到扬长避短、人刀合一才能真正与庞大凶猛的怪物对抗。下面就为大家分析这些武器的优缺点以及连续技的派生。

武器特殊动作

游戏中一共为玩家提供了10种武器，而每种武器的攻击方式以及性能都存在差异，同样的，由R1键发动的特殊动作也不相同。在下面就为大家介绍这10种武器的特性以及近战武器的组合派生技。

武器	特殊动作	备注
单手剑	防御	防御中不能移动，但可以攻击
双手剑	鬼人化	攻击力以及频率大幅上升，但急剧消耗耐力值
大剑	防御	防御中不能移动，且锋利度下降
太刀	气刃斩	消耗练气值
战锤	蓄力	蓄力攻击分为站立以及移动两种
狩猎笛	演奏	旋律的组合能够产生附加效果
长矛	防御	防御中能够移动，且可以攻击
长矛炮	防御	防御状态下能够发动龙击炮
弩枪	狙击模式	狙击模式下不能移动
弓	狙击模式	与方向键配合能够选择目标

MONSTER HUNTER 2
[攻略透解]

怪物猎人2 dos	Capcom	ACT
PS2 Monster hunter2 dos	2006年2月16日	日文
1人		

远程武器

弩枪

右摇杆	取出武器
右摇杆＋↑	近身攻击
右摇杆＋↓	上弹
□ ○	收起武器
R1键	狙击模式
左摇杆／十字键	狙击模式中移动准星
L2＋△ ×	选择弹药

弓

右摇杆	取出武器
右摇杆＋↑	近身攻击
右摇杆＋↓	拉弓（可蓄力）
松开右摇杆	射箭
L2＋△ ×	选择药瓶
R3键	装备药瓶
左摇杆＋×	拿出弓箭时为翻滚 平时为站立、下蹲操作
R1键	狙击模式

做为远程武器，弩枪与弓的最大优势在于不必与BOSS发生正面对抗，更多的情况是利用回避、走位等方式与目标保持距离，慢慢磨，因此使用这类武器更需要玩家熟记怪物的攻击方式以及行动规律。需要消耗实际弹药的弩枪，最关键一点在于上弹问题，除了要抓住目标攻击后的硬直外，利用切换区域的方法安全上弹是在后期的战斗中经常要用到的保险办法。

与弩枪不同，弓并没有弹药方面的限制，但拉弓需要消耗耐力值，而且弓的价值在于通过消耗耐力值蓄力，以获得散射、扩散或贯通效果。使用弓还可以装备各种药瓶，这样射出来的箭就会附带毒、麻痹、睡眠等效果，药瓶有次数限制，但弓的近身攻击并不会较少使用次数，而且仍然附加效果，推荐与“强击瓶”配合攻击杂兵。

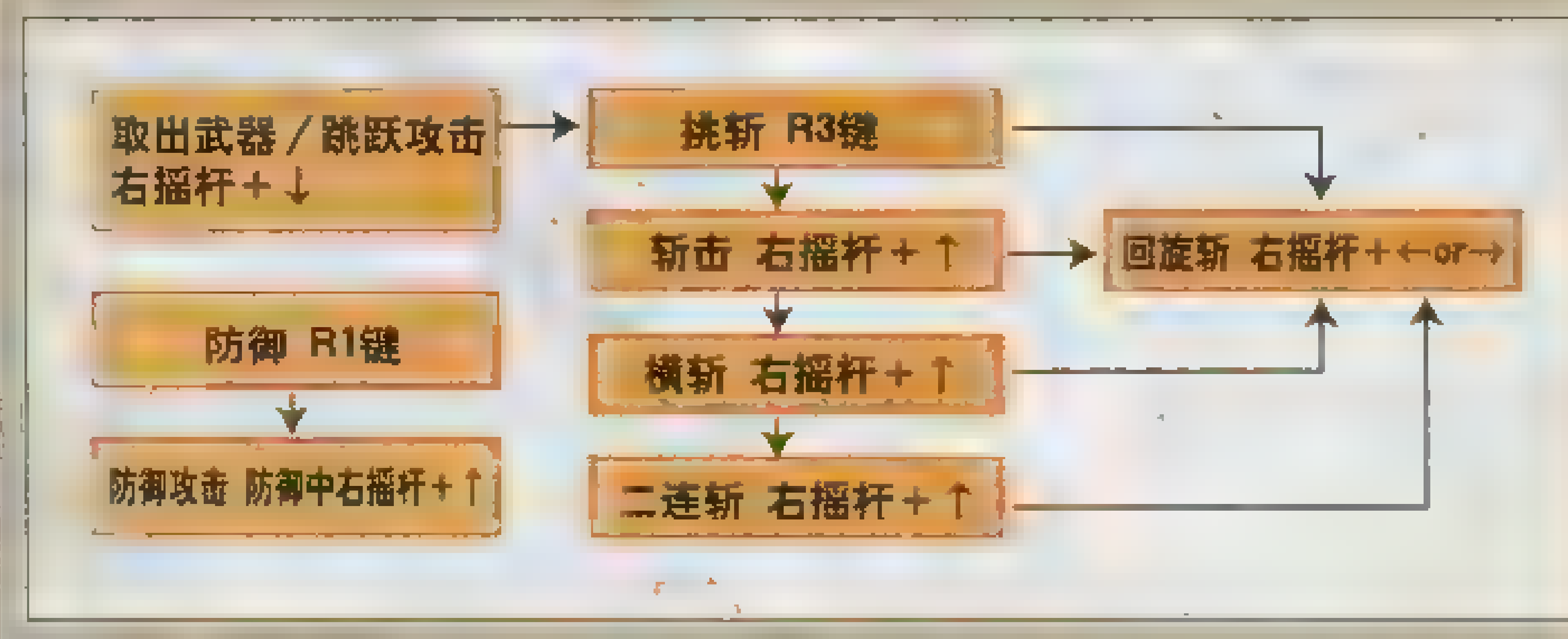
近战武器

单手剑 斩切系

Blade and Shield

攻击力指数	4	速度指数	8
防御效能指数	4	控制指数	10
硬直指数	2	推荐度指数	10

单手剑虽然攻击力低，但凭借快速的攻击以及最短的硬直时间，使得其非常适合新人使用。在中期虽然攻击力是最大的弱点，但由于单手剑的进化路线非常丰富，能够比较容易地获得各种属性，只要使用合理注意属性相克，依然能够应对大部分BOSS级怪物。本作单手剑最大的改变就是能够在拿刀的情况下使用各种道具、药品，使得单手剑机动、灵活的特点更加突出。

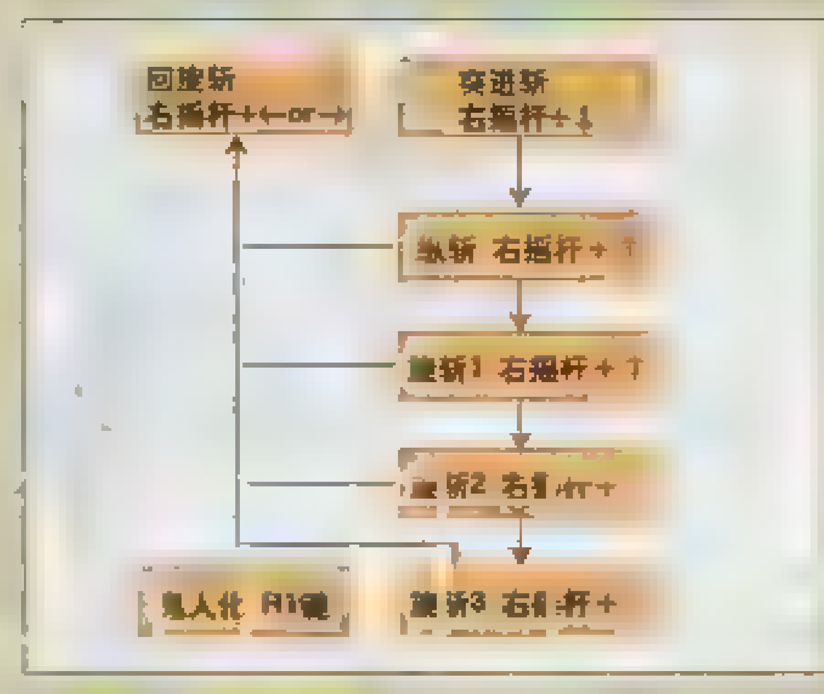


双手剑 斩切系

Twin Blades

攻击力指数	5	速度指数	10
防御效能指数	0	控制指数	8
硬直指数	3	推荐度指数	8

与单手剑相比，双手剑的攻击力以及攻击频率都有一定程度的上升，尤其是在耐久值最大的情况下发动鬼人化攻击，对BOSS造成的伤害是相当可观的。更高的攻击数意味着发动属性攻击的概率上升，因此使用双手剑战斗更适合在属性上做文章。与单手剑相比，双手剑更注重对机会的把握，因此建议初心的玩家先将怪物的行动、攻击方式熟记后再开始使用双手剑。另外，使用双手剑战斗，充足的砥石是前提。

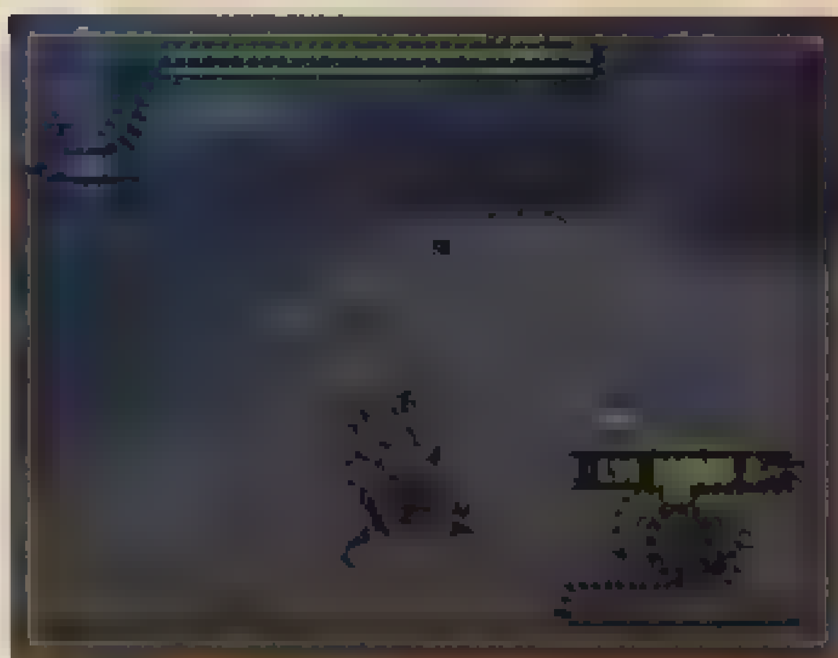




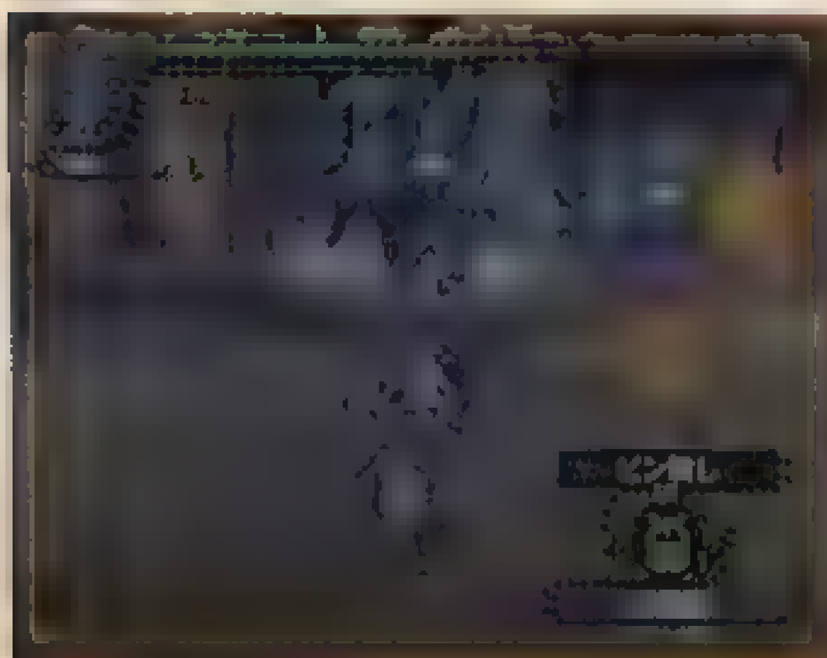
系统

使用道具以及弹药

在野外，能够使用的道具会按照道具栏的顺序依次显示在屏幕右下方，只有在手中没有武器的情况下才能按□键使用道具（装备单手剑除外）。要想使用其他道具，就要先按住L2键启动道具选择，之后再按□、○进行左、右的挑选。选择装备弹药也是一样，只是换成按△、×进行上、下挑选，不过弩枪选择完弹药后需要重新上弹，而弓选择完药瓶后需要按R3装备，特殊效果才能生效。



▲选择上弹的时机是使用远程武器的关键，只有抓住怪物攻击后的硬直，才能安全地上弹。



▲在遇到BOSS级的怪物后，玩家的冲刺动作会发生改变。不仅如此，冲刺中的回避动作虽然距离远，但起身时硬直时间更长。

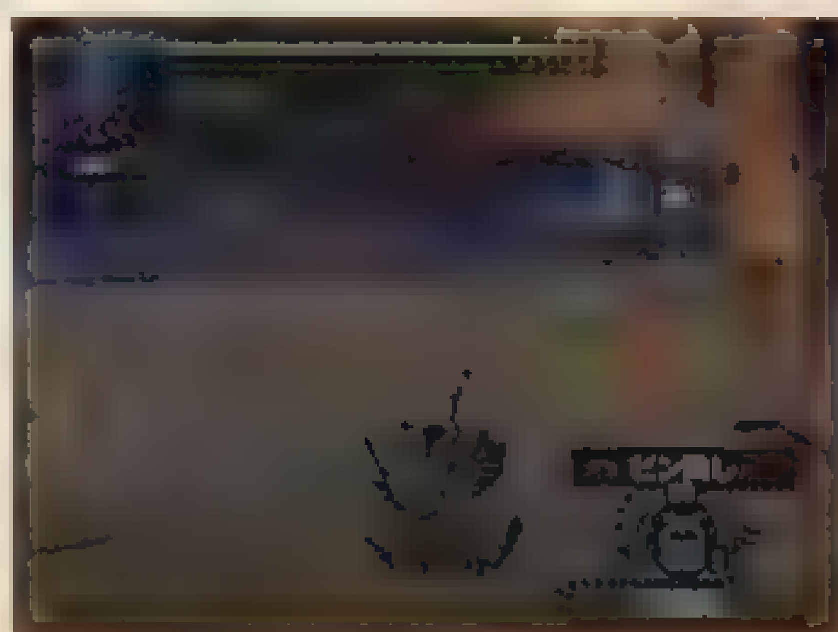
冲刺／高速攀爬

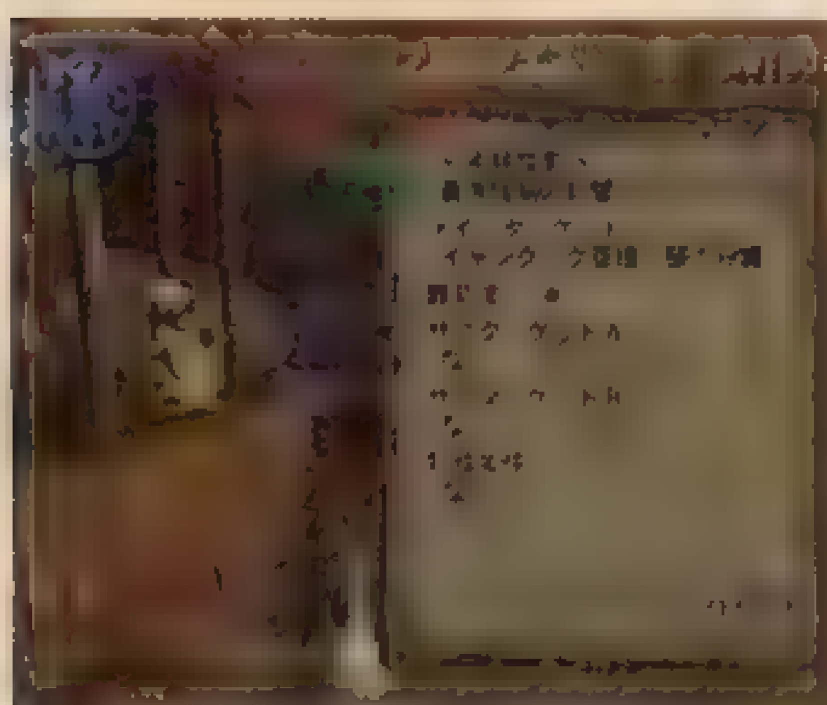
在进入任务后，玩家无论是冲刺还是高速攀爬，都要消耗耐力值。当耐力值减低到红色区域时，冲刺中的玩家会变为疲惫地移动，而当耐力值完全耗尽时玩家会被强制停止移动一段时间。如果是高速攀爬，而当耐力值完全耗尽时玩家就会从所处位置掉落，不过并不会受伤。

当遇到BOSS时，冲刺的动作会发生改变，消耗的耐力值会更多，而且在冲刺过程中的回避动作也与平时不一样。

回避动作

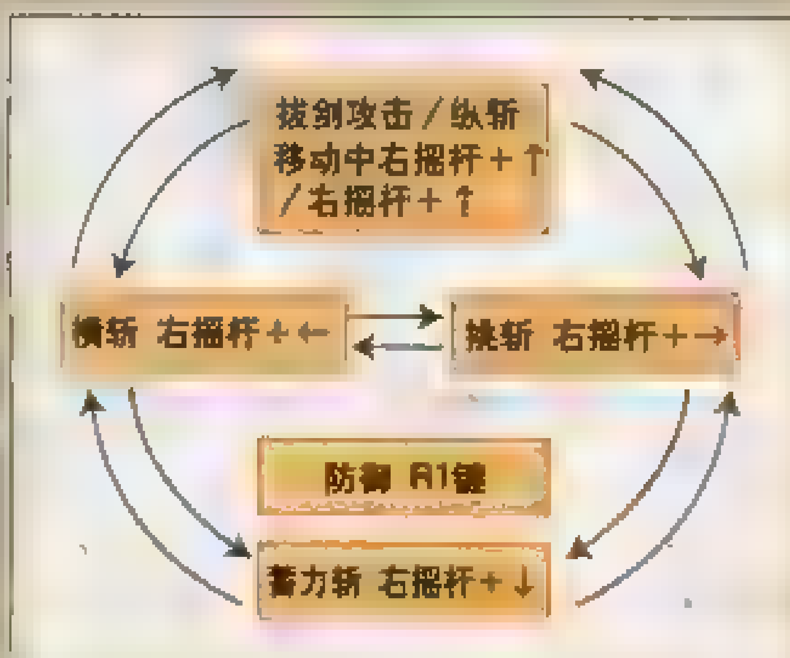
按×键为蹲下，而配合左摇杆就能发动各个方向的回避动作。游戏中回避动作需要消耗一定量的耐力值，且回避过程中仍然能被打到。回避动作除了用于闪躲攻击外，还可以用来取消某些武器攻击后的硬直（比如大剑），一定程度上改善了这些原本笨重武器的机动性。





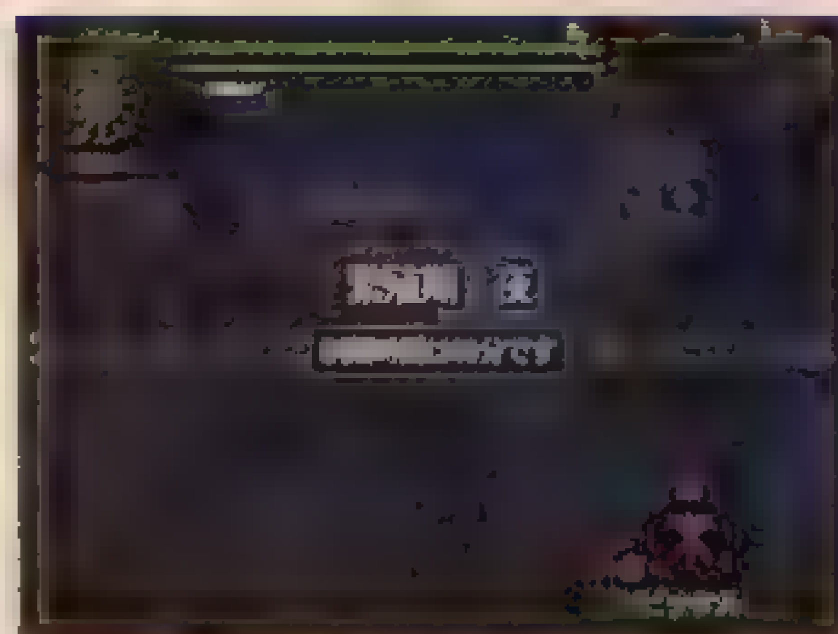
酒场

在这里玩家能够获得各种与狩猎有关的情报，而且也是接任务的地方。酒场旁边有一块告示牌，上面标明了当前季节各种怪物的猎杀报酬，有时还会刊登特殊的悬赏，初期积攒资金时一定要多参考。到中后期，晚上在酒场能够与龙人族大姐比赛喝酒，方法是按照提示按下相应按键，获胜后能够在告示牌上查看古龙的行踪。



昼夜与季节

在本作中引入了昼夜与季节两个时间要素。昼夜的不同会影响同一个任务的同一区域杂兵出现的数量与种类，另外也会对沙漠区域的气温造成影响。游戏中有温暖期、寒冷期以及繁殖期3种季节，季节的不同会影响到任务的内容以及出现的BOSS种类甚至有些区域只有特定季节才能进入。在村庄中，每经过3组昼夜交替季节便会改变。玩家可以在家中睡觉实现快速变换昼夜或季节，不过这就需要花些钱了。





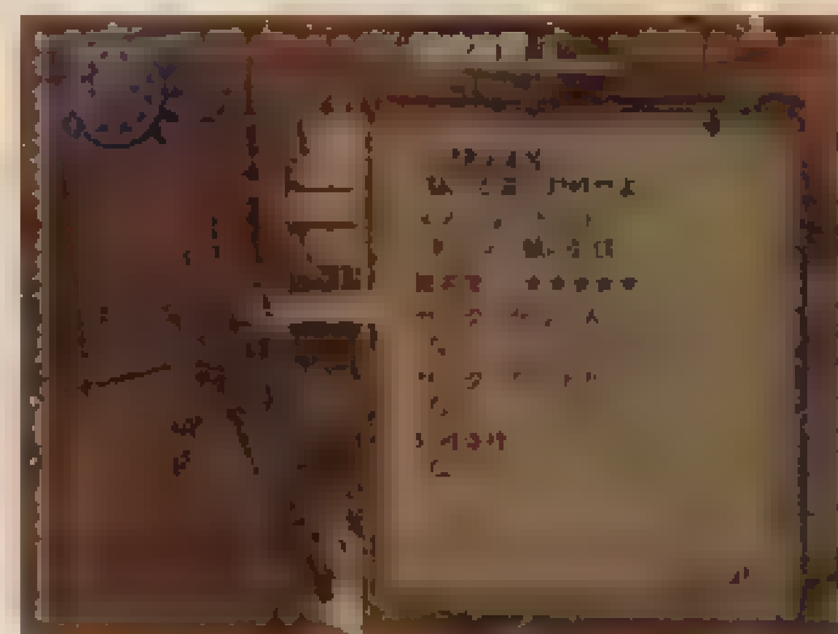
▲玩家只有按照村民的要求，提供各种建设村庄的材料，疆珀村才能逐渐发展。

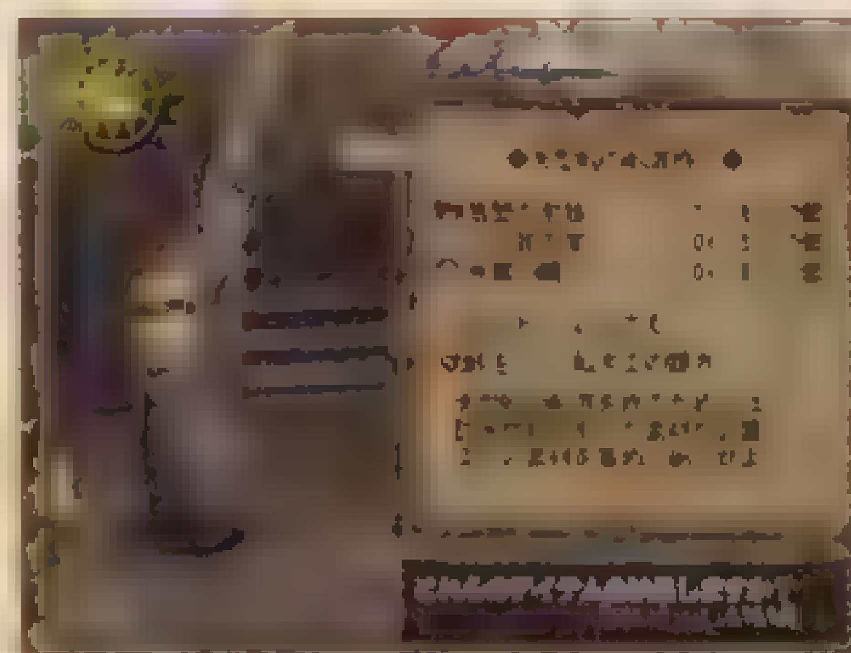
村庄以及村民

疆珀村，玩家的根据地。在这里玩家能够接任务、买道具或是生产、改造武器防具。不过在最开始的一段时间里，由于村子的建设度不高，“商店”的数量以及货物的品种都比较少，要想真正实现“疆珀村的快乐生活”就一定要多帮助村民，多为他们提供各种建设村子的素材。当村子的建设度等级上升后，不仅会出现新的商人，而且整个村子都会发生改变。

猎人道场

与位于村子出口处的教官对话就能够进入猎人道场。初期只有一些简单任务，不过随着村子的发展，很快就会各种狩猎任务提供给玩家。与系列一样，在猎人道场中，玩家只能使用电脑提供的装备以及道具，而在本作中，每一个任务都有相应的道场点数，根据选择的武器装备，最终能够获得的道场点数会有改变。道场点数是用来交换各种证书以及硬币的，随着游戏的发展，交换品的种类也会越来越多。需要注意的是，猎人道场中的任务与普通任务不同，玩家只要死一次任务就算失败。





▲当帆船造好后，玩家就能够乘船离开疆珀村，来到老猎人们非常熟悉的另一个村子。

港口

在这里船大工经常会要求玩家提供各种素材用于建设码头。随着码头的建设，村庄中商品的种类会越来越多，到中后期，还会有其他商人来村庄开店，为玩家的猎人生活提供便利。除此之外，这里还会建造帆船，随着玩家提供各种材料，帆船完成后便能够启航前往令老猎人感动的地方。另外，玩家能够与船大工掰腕子，方法是迅速地交替按下×键和○键，获胜后能够赢取一些道具。

大剑 Blade

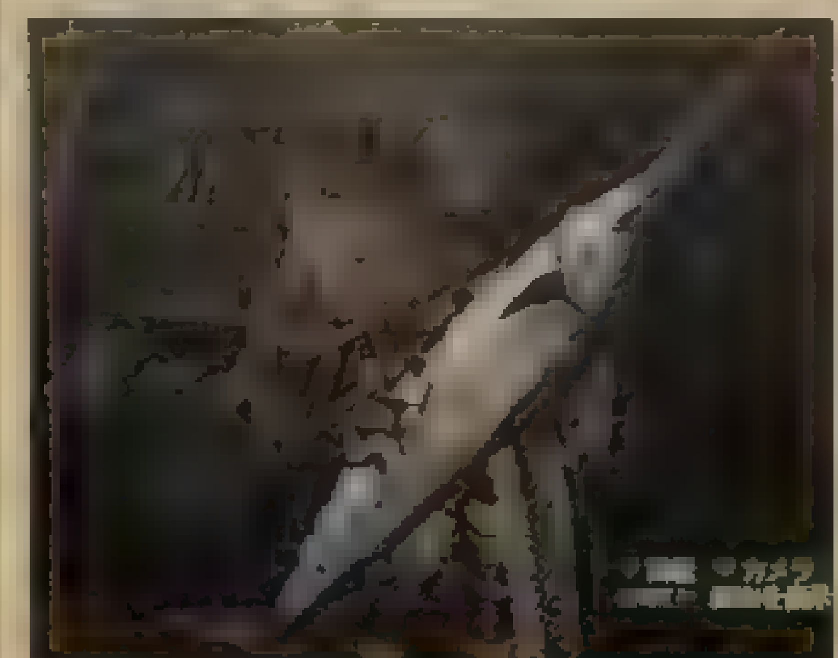
斩切系

攻击力指数	9	[illegible]	[illegible]
防御型能指数	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

近战的绝对主力武器。如果说单手剑在战斗中比较注重运动与闪躲，那么大剑则是对命中率以及站位的要求颇高。大剑的弱点在于攻击的速度慢以及硬直长，因此在对付杂兵的时候高命中率能够确保自身安全。

与BOSS战斗的时候，准确的站位可以保证玩家安全、迅速地斩杀目标。使用大剑战斗，最初的拔剑攻击最重要。蓄力攻击虽然攻击力大，但只有在BOSS出现较大硬直时才推荐使用。

拔剑攻击／纵斩
移动中右摇杆＋↑
／右摇杆＋↑
横斩 右摇杆＋←
蹴斩 右摇杆＋→
防御 R1键
蓄力斩 右摇杆＋↓

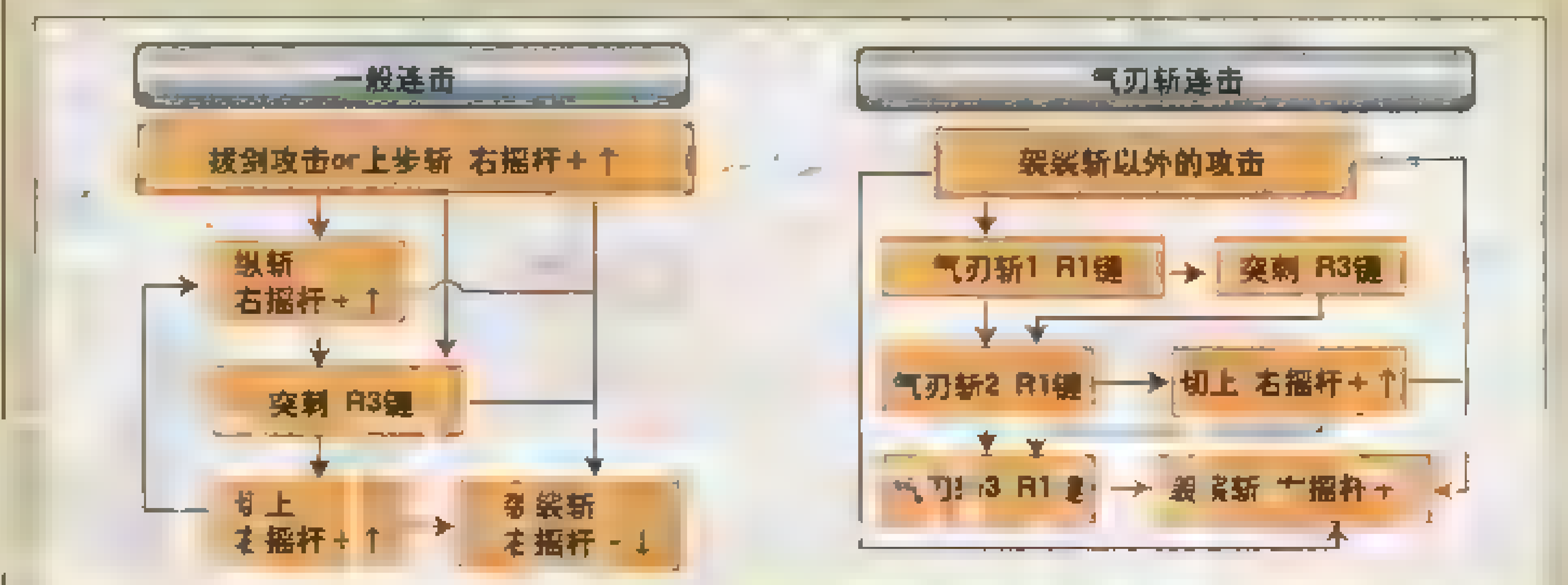


太刀 Samurai Blade

斩切系

攻击力指数	7	速度指数	7
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
硬直指数	6	推荐度指数	7

由大剑派生出的新武器——太刀。除了具有大剑的各种特性外，太刀在攻击方面明显比大剑要华丽也更高效，但代价则是无法防御。太刀攻击时位于耐力值下方的练气值会逐渐积蓄，这样玩家就能够通过消耗练气值来发动特殊攻击气刃斩（推荐连续攻击：气刃斩1→突刺→气刃斩2→左切上→袈裟斩）。不过由于练气值消退得很快，因此在追击BOSS的过程中一定要多攻击沿途的杂怪，尽量维持高攻击力的状态。



近战武器

调合一览

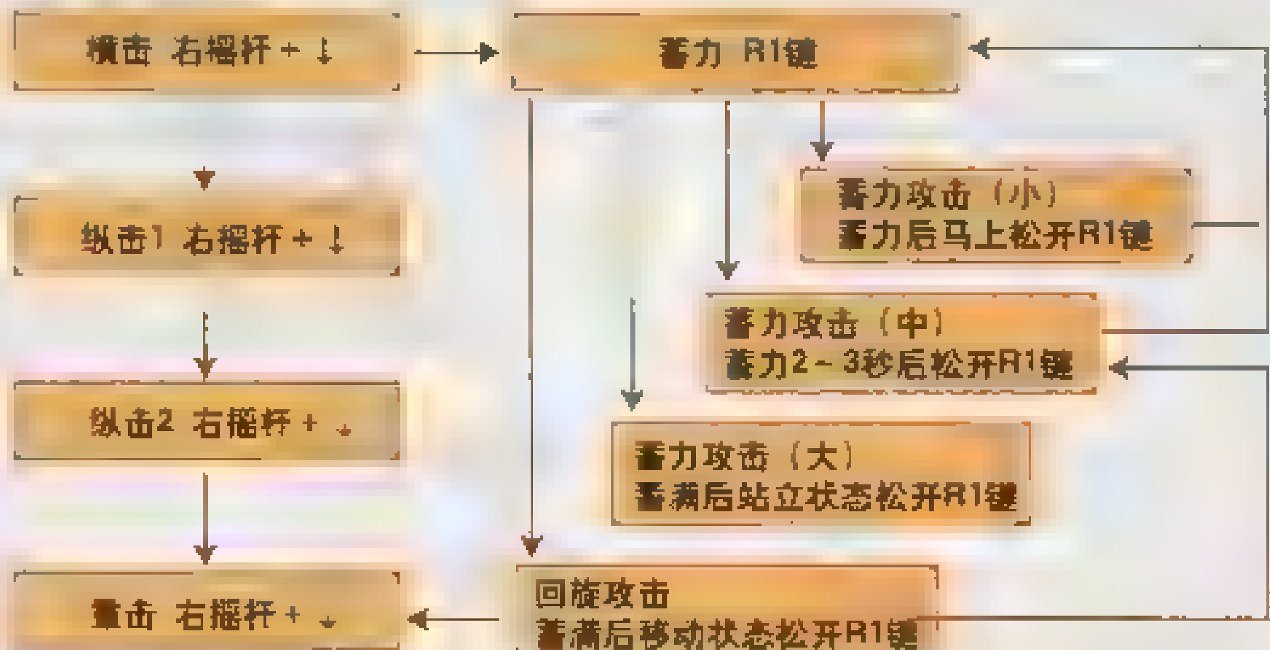
No.	名称	素材A	素材B	素材C	成功率	备注
1	回复药	太阳草	アオキノコ	—	95%	
		药草	アオキノコ	—	95%	—
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	—	90%	—
		ハチミツ	太阳草	アオキノコ	90%	—
		ハチミツ	药草	アオキノコ	90%	—
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	—	90%	—
		元气ドリンコ	严选キノコ	—	75%	炼金术
		太阳草	落阳草	アオキノコ	90%	—
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	—	75%	—
		元气ドリンコ	熟成キノコ	—	75%	炼金术
		ハチミツア	アオキノコ	不死虫	75%	—
5	解毒药	解毒草	アオキノコ	—	95%	—
6	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	—	75%	—
		ハチミツ	マンドラゴラ	にが虫	65%	—
7	强走药	增强剂	生焼け肉	—	75%	—
		生焼け肉	ハチミツ	にが虫	65%	—
		アオキノコ	毒テングダケ	ゲキレツ毒テング	65%	炼金术
8	强走药グレート	こんがり肉	强走エキス	—	65%	—
9	鬼人药	增强剂	怪力の种	—	65%	—
		ハチミツ	怪力の种	にが虫	55%	—
		特产キノコ	严选キノコ	熟成キノコ	65%	炼金术
10	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	—	55%	—
		增强剂	怪力の种	アルビノエキス	55%	—
11	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	—	75%	—
		增强剂	マンドラゴラ	怪力の种	65%	—
12	硬化药	增强剂	忍耐の种	-	65%	—
		ハチミツ	忍耐の种	にが虫	65%	—
		石ころ	铁矿石	大地の结晶	90%	炼金术
13	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	—	55%	—
		增强剂	忍耐の种	アルビノエキス	55%	—
14	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	—	75%	—
		增强剂	マンドラゴラ	忍耐の种	65%	—
15	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	—	90%	—
16	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	—	90%	-
17	千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	—	75%	炼金术
18	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	—	55%	炼金术
19	汉方药	サボテンの花	にが虫	-	90%	—
		モンスターのフン	もえないゴミ	虫の死骸	65%	炼金术
20	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	—	65%	-
		回复药	回复药グレート	龙药石	90%	—
21	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	—	55%	—
		增强剂	マンドラゴラ	ケルビの角	55%	—
22	增强剂	ハチミツ	にが虫	—	75%	—
		熟成キノコ	鱼龙のキモ	—	65%	炼金术
23	元气ドリンコ	ハチミツ	落阳草	—	65%	—
24	爆药	火药草	ニトロダケ	—	80%	—
25	生命の粉	不死虫	龙の牙	—	90%	—
26	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	—	65%	—
		不死虫	龙の牙	龙の爪	55%	—
27	力の爪	力の护符	老山龙の大爪	—	100%	-
28	守りの爪	守りの护符	老山龙の大爪	—	100%	—
29	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	—	65%	—
30	生肉	コゲ肉	モンスターのフン	—	95%	炼金术
31	调理肉	生肉	落阳草	—	95%	—
		生肉	レッドオイル	—	95%	—
		生肉	パワーラード	—	95%	—
32	スパイシー生肉	生肉	トウガラシ	—	95%	—
33	クール生肉	生肉	冰结晶	—	95%	—
34	毒生肉	生肉	毒テングダケ	—	90%	—
35	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	—	90%	—
36	眠り生肉	生肉	ネムリ草	—	90%	—
37	生焼け肉	雷光虫	ランポスの皮	—	90%	炼金术
38	ブーメラン	砥石	龙骨（小）	—	90%	—
39	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	—	65%	—
40	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	—	65%	-
41	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	—	65%	
42	捕获用麻醉ナイフ	投げナイフ	捕获用麻醉药	—	65%	—
		投げナイフ	ネムリ草	マヒダケ	55%	—
43	素材玉	ネンチャク草	石ころ	—	95%	—
		ネンチャク草	铁矿石	—	95%	1～2个
44	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	—	95%	—
45	闪光玉	素材玉	光虫	—	75%	—
		ネンチャク草	ニトロダケ	阳光石	65%	—
		ネンチャク草	石ころ	光虫	65%	—
46	音爆弹	爆药	鸣き袋	—	75%	—
		素材玉	ネンチャク草	鸣き袋	65%	—
		火药草	ニトロダケ	鸣き袋	65%	—
47	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	—	75%	—
		モンスターのフン	なわばりのフン	—	65%	1～2个 炼金术
		モンスターのフン	ネンチャク草	石ころ	75%	—
48	けむり玉	素材玉	ツタの叶	—	75%	—
		ツタの叶	ネンチャク草	石ころ	65%	—
49	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	—	75%	—
		素材玉	毒袋	—	90%	1～3个
		ネンチャク草	毒テングダケ	石ころ	65%	—
50	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	—	95%	—
51	消臭玉	素材玉	落阳草	—	75%	—
52	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	—	75%	—
		素材玉	ネムリ草	マヒダケ	65%	—
53	ネット	クモの巣	ツタの叶	—	90%	—
54	落とし穴	ネット	トラップツール	-	65%	—
		クモの巣	トラップツール	ツタの叶	55%	—
55	シビレ陷阱	トラップツール	麻痹袋	—	90%	—
		トラップツール	マヒダケ	光虫	75%	—
56	爆雷针	トラップツール	ハリの实	雷光虫	75%	—
57	小タル	ネンチャク草	龙骨（小）		75%	炼金术
58	大タル	ネンチャク草	龙骨（中）	—	65%	炼金术
59	小タル爆弹	小タル	火药草	—	90%	—
60	小タル爆弹G	トラップツール	小タル爆弹	火炎袋	75%	—
61	大タル爆弹	爆药	大タル	—	75%	—
		大タル	火药草	ニトロダケ	65%	-
62	大タル爆弹G	トラップツール	大タル爆弹	火炎袋	65%	—
63	打ち上げタル爆弹	爆药	小タル	ランゴスタの羽	75%	—
64	カラの实	カラの实	铁矿石	—	75%	5个 炼金术
65	LV2通常弹	カラの实	ハリの实		95%	2～4个
66	LV3通常弹	カラの实	はじけイワシ	—	95%	2～4个
		カラの实	ドスはじけイワシ	—	90%	3～5个
67	LV1贯通弹	カラの实	ランポスの牙	—	90%	1～3个
68	LV2贯通弹	カラの实	ハリマグロ	—	75%	1～3个
		カラの实	ドスハリマグロ	—	65%	2～4个
69	LV3贯通弹	カラ骨（小）	ハリマグロ	—	75%	1～2个
		カラ骨（小）	ドスハリマグロ	—	65%	1～3个
		カラ骨（大）	ドスハリマグロ	—	90%	1～3个
70	LV1散弹	カラの实	はじけクルミ	—	90%	1～3个
71	LV2散弹	カラの实	龙の牙	—	75%	1～3个
72	LV3散弹	カラ骨（小）	龙の牙	—	75%	1～3个
73	LV1彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	—	90%	1个
		カラの实	ドスアロワナ	—	75%	1～2个
74	LV2彻甲榴弹	カラ骨（小）	ハレツアロワナ	—	90%	1个
		カラ骨（小）	ドスアロワナ	—	75%	1～2个
		カラ骨（大）	ドスアロワナ	—	65%	1～3个
75	LV3彻甲榴弹	カラ骨（大）	バクレツアロワナ	—	95%	1个

战锤 Hammer

打击系

攻击力指数	10	速度指数	7
防御型能指数	0	控制指数	6
硬直指数	4	推荐度指数	6

所有武器中攻击力最高的武器，然而代价就是无法进行防御，因此对攻击的时机以及站位的要求就更加严格。不过与大剑系相比，战锤的机动性比较高，即便是发动蓄力攻击也能够移动，非常方便玩家走位或寻找进攻的机会。战锤的另一特点就是能够一定几率使目标出现眩晕状态，另外像镰甲蟹以及盾甲蟹的硬壳使用战锤能够相对容易地破坏。

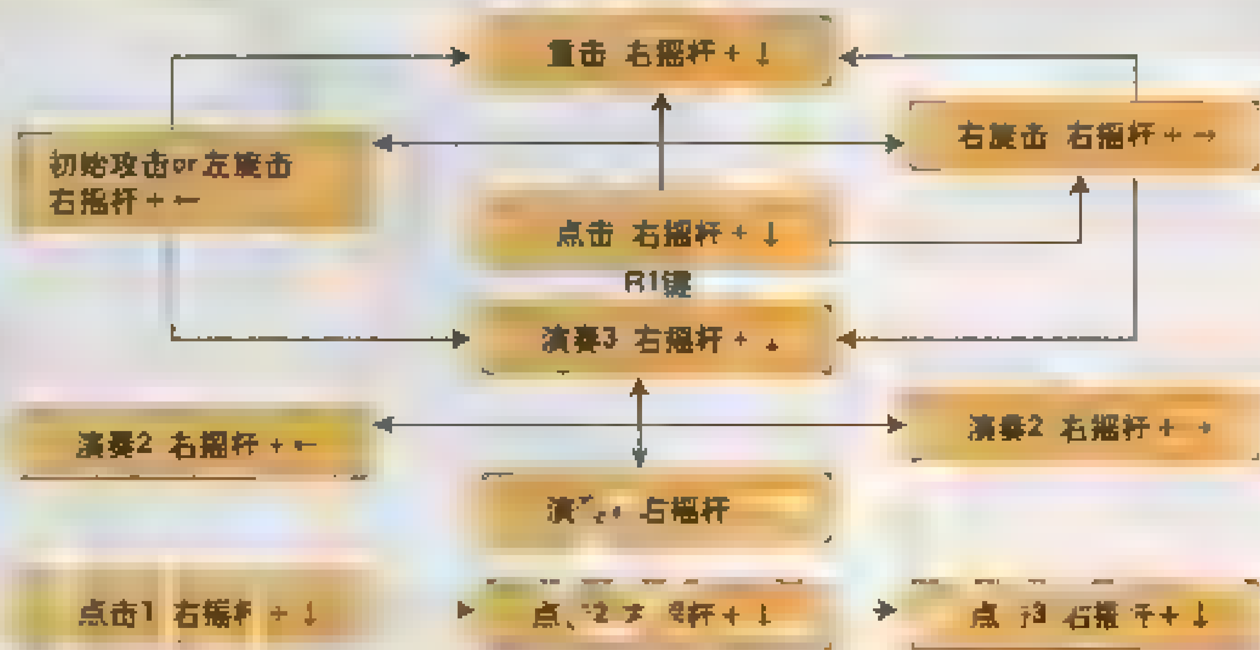


狩猎笛 Hunting Horn

打击系

攻击力指数	5	速度指数	8
防御型能指数	0	控制指数	6
硬直指数	4	推荐度指数	6

战锤的衍生类武器，速度、硬直时间都有了很大改善，但惟独攻击力远不如战锤夸张。由于狩猎笛同样是打击系，因此战法上主要还是利用攻击次数增加目标倒地以及眩晕的概率。演奏是狩猎笛的特殊技，路和不同的旋律，范围内的玩家都能够获得各种对战斗有利的效果，而且同样效果的旋律能够叠加战。另外，装备狩猎笛的话，各种笛子的损坏率会大幅降低。



No.	名称	素材A	素材B	素材C	成功率	备注
76	LV1扩散弹	カラの実	カクサンの実	—	90%	1个
77	LV2扩散弹	カラ骨（小）	龙の爪	—	75%	1个
78	LV3扩散弹	カラ骨（大）	カクサンデメキン	—	95%	1个
79	火炎弹	カラの実	火药草	—	90%	1个
80	水冷弹	カラの実	キレアジ	—	75%	1~3个
		カラの実	ドスキレアジ	—	65%	2~4个
81	电击弹	カラの実	光虫	—	75%	2~4个
82	冰结弹	カラの実	冰结晶	—	75%	1~3个
83	灭龙弹	カラ骨（大）	龙杀しの実	—	75%	1个
84	LV1回复弹	カラの実	药草	—	90%	1个
85	LV2回复弹	回复药	カラの実	—	90%	1个
86	LV1毒弹	カラの実	毒テングダケ	—	90%	1个
87	LV2毒弹	カラ骨（小）	イ オスの毒牙		75%	1个
88	LV1麻痹弹	カラの実	マヒダケ	—	90%	1个
89	LV2麻痹弹	カラ骨（小）	ダネボスの麻痹牙	—	90%	1个
90	LV1睡眠弹	カラの実	ネムリ草	—	90%	1个
91	LV2睡眠弹	カラ骨（小）	眠鱼	—	75%	1个
		カラ骨（小）	ドス眠鱼		75%	1~2个
		カラ骨（大）	ドス眠鱼	—	65%	1~3个
92	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨（小）	—	90%	1个
		カラ骨（小）	ネムリ草	マヒダケ	75%	1个
93	ペイント弹	カラの実	ペイントの実	—	90%	1个
94	鬼人弹	カラの実	怪力の种	—	75%	1个
95	硬化弹	カラの実	忍耐の种	—	75%	1个
96	空きビン	カラ骨（小）	砥石	—	75%	1~3个
97	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	—	75%	1~2个
98	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	—	75%	1~2个
99	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	—	75%	1~2个
100	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	—	75%	1个
		空きビン	眠鱼	—	90%	1个
		空きビン	ドス眠鱼	—	95%	1~2个
101	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	—	95%	—
102	アロダンゴ	钓りハ タ	カクハッタ	—	95%	—
103	黄金ダンゴ	钓りホタル	ノチハチノコ	—	90%	—
104	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	—	95%	—
105	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	—	75%	
106	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	—	95%	—
107	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	—	95%	—
		クモの巣	ツタの叶	なぞの骨	75%	—
108	虫あみ	ネット	龙骨（小）	—	75%	—
		クモの巣	ツタの叶	龙骨（小）	65%	—
109	虫あみグレート	ネット	龙骨（中）	—	95%	—
		クモの巣	ツタの叶	龙骨（中）	75%	—
110	よろず焼きセット	女の肉焼きセット	よろず焼きキット	—	100%	—
		男の肉焼きセット	よろず焼きキット		100%	—
		猫の肉焼きセット	よろず焼きキット	—	100%	—
111	よろず焼き・肉	生肉	よろず焼きセット	—	100%	—
112	よろず焼き・肉	调理肉	よろず焼きセット	—	100%	—
113	よろず焼き・肉	スパイシー生肉	よろず焼きセット	—	100%	—
114	よろず焼き・肉	クール生肉	よろず焼きセット	—	100%	—
115	よろず焼き・肉	毒生肉	よろず焼きセット	—	100%	—
116	よろず焼き・鱼	よろず焼きセット	キレアジ		100%	—
		よろず焼きセット	ハリマグロ	—	100%	—
		よろず焼きセット	はじけイワシ	—	100%	—
117	よろず焼き・鱼	よろず焼きセット	ドスキレアジ	—	100%	—
		よろず焼きセット	ドスハリマグロ	—	100%	—
		よろず焼きセット	ドスはじけイワシ	—	100%	—
118	回复笛	生命の粉尘	角笛	—	65%	—
		生命の粉	角笛	龙の爪	55%	—
119	解毒笛	角笛	抗菌石	—	65%	—
		角笛	大地の结晶	にが虫	55%	—
120	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨（中）	—	55%	—
		增强剂	怪力の种	龙骨（中）	55%	

No.	名称	素材A	素材B	素材C	成功率	备注
121	硬化笛	硬化药グレート	龙骨（中）	—	55%	—
		增强剂	忍耐の种	龙骨（中）	55%	—
122	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	—	90%	炼金术
123	药草	ネンチャク草	虫の死骸		95%	炼金术
124	火炎草	もえないごみ	トウガラシ	—	90%	炼金术
125	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	—	95%	炼金术
126	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	—	75%	—
127	怪力の种	カクサンの実	怪鸟の鳞	—	65%	炼金术
128	忍耐の种	ハリの実	ドスランポスの爪	—	65%	炼金术
129	ハリの実	ハリの実	大地の结晶		75%	5个 炼金术
130	抗菌石	大地の结晶	にが虫	—	75%	—
131	サシミウオ	げどく草	眠鱼	—	75%	炼金术
132	はじけイワシ	トウガラシ	サシミウオ	—	75%	炼金术
133	鸣き袋	钓りカエル	角笛	—	75%	炼金术
134	强走エキス	龙杀しの実	鱼龙のキモ	—	65%	炼金术
135	钢の龙鳞	增强剂	生命の粉	朽ちた龙鳞	75%	—
136	秘境セット	秘境へのコンパス	秘境への地图	秘境への5つ道具	100%	—
137	祖龙の书	终焉の书	传说の书	古龙の书	100%	—
138	古塔の书	古塔の断章・前篇	古塔の断章・中篇	古塔の断章・后篇	100%	
139	メインセイル	雪狮子の毛	雪狮子の髭	—	100%	—
		雪狮子の毛	极彩色の毛	—	100%	—
140	メインマスト	龙骨（大）	桃毛兽の毛	—	100%	—
		大きな骨	桃毛兽の毛	—	100%	—

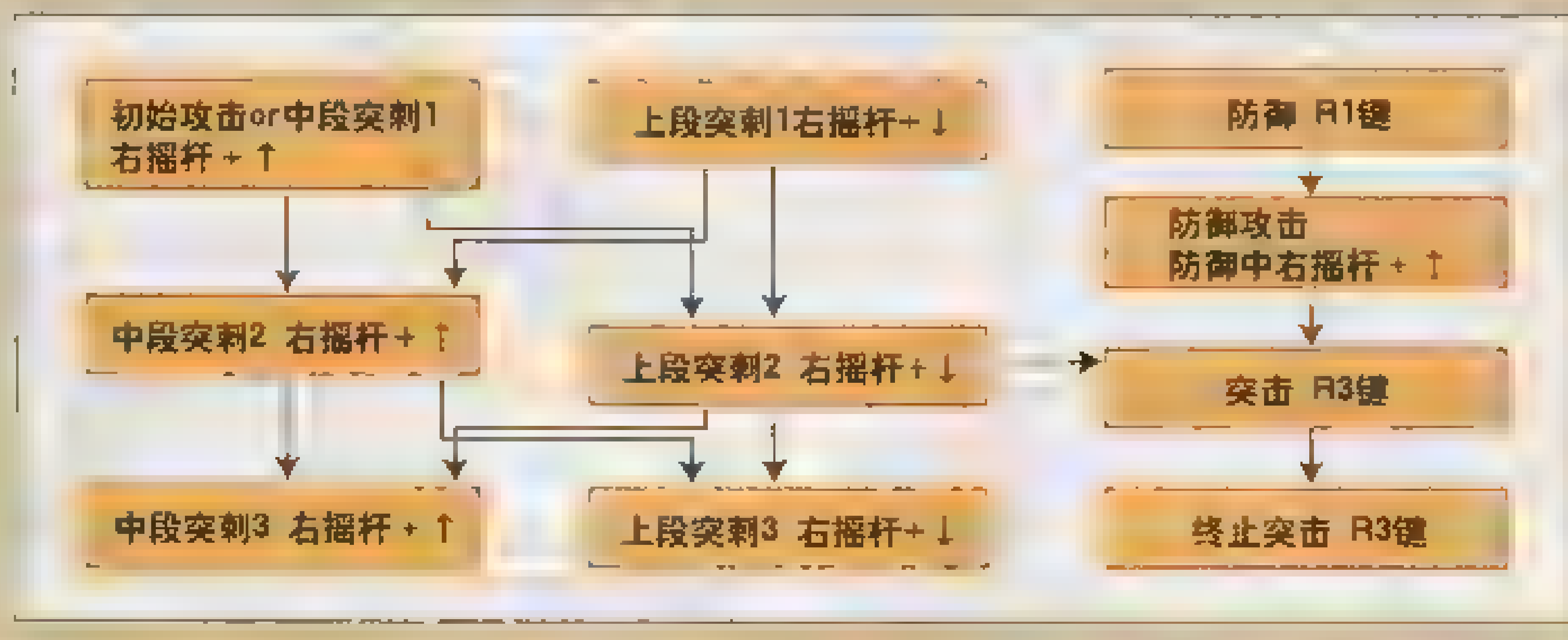
No.	名称	素材A	素材B	成功率	备注
141	マカ漬けの壶・绿	药草	マカ漬けの壶	100%	
142	マカ漬けの壶・绿	げどく草	マカ漬けの壶	100%	
143	マカ漬けの壶・绿	回复药	マカ漬けの壶	100%	回复药
144	マカ漬けの壶・绿	回复药グレート	マカ漬けの壶	100%	强走药グレート／硬化药グレート
145	マカ漬けの壶・绿	荣养剂	マカ漬けの壶	100%	—
146	マカ漬けの壶・绿	解毒药	マカ漬けの壶	100%	汉方药
147	マカ漬けの壶・绿	汉方药	マカ漬けの壶	100%	荣养剂（10分） 回复药（15分）／药草（20分）
148	マカ漬けの壶・绿	强走药	マカ漬けの壶	100%	强走药→强走药グレート→强走药グレート→药草
149	マカ漬けの壶・赤	コゲ肉	マカ漬けの壶	100%	
150	マカ漬けの壶・赤	生焼け肉	マカ漬けの壶	100%	こんがり肉→强走药→强走药→こんがり肉
151	マカ漬けの壶・赤	コゲ鱼	マカ漬けの壶	100%	—
152	マカ漬けの壶・赤	生焼け鱼	マカ漬けの壶	100%	—
153	マカ漬けの壶・黄	太阳草	マカ漬けの壶	100%	怪力の种→怪力の种→怪力の种→回复药
154	マカ漬けの壶・黄	落阳草	マカ漬けの壶	100%	忍耐の种→忍耐の种→忍耐の种→回复药
155	マカ漬けの壶・黄	火药草	マカ漬けの壶	100%	—
156	マカ漬けの壶・黄	アオキノコ	マカ漬けの壶	100%	增强剂
157	マカ漬けの壶・黄	特产キノコ	マカ漬けの壶	100%	熟成キノコ
158	マカ漬けの壶・黄	严选キノコ	マカ漬けの壶	100%	严选キノコ→オニマツタケ→オニマツタケ→オニマツタケ
159	マカ漬けの壶・黄	サボテンの花	マカ漬けの壶	100%	百花サボテン（10分）
160	マカ漬けの壶・黄	フルフルベビー	マカ漬けの壶	100%	—
161	マカ漬けの壶・黄	ゲキレツ毒テング	マカ漬けの壶	100%	—
162	マカ漬けの壶・黄	光虫	マカ漬けの壶	100%	光虫→いかづち虫→雷光虫→にが虫
163	マカ漬けの壶・黄	ウォーミル麦	マカ漬けの壶	100%	—
164	マカ漬けの壶・黄	レッドオイル	マカ漬けの壶	100%	—
165	マカ漬けの壶・黄	ドライマーガリン	マカ漬けの壶	100%	—
166	マカ漬けの壶・黄	虫の死骸	マカ漬けの壶	100%	虫の死骸 回复药グレート
167	マカ漬けの壶・黄	もえないゴミ	マカ漬けの壶	100%	—

※与系列一样，本作的调合同样受到成功率的影响。不过，只要玩家成功调合过一次，之后就能够在村子中的调合屋花钱请人调合。虽然要花钱，但调合率为100%，避免了素材的浪费。

长矛 Lance 斩切系

攻击力指数	6	速度指数	4
防御性能指数	10	控制指数	6
硬直指数	8	推荐度指数	8

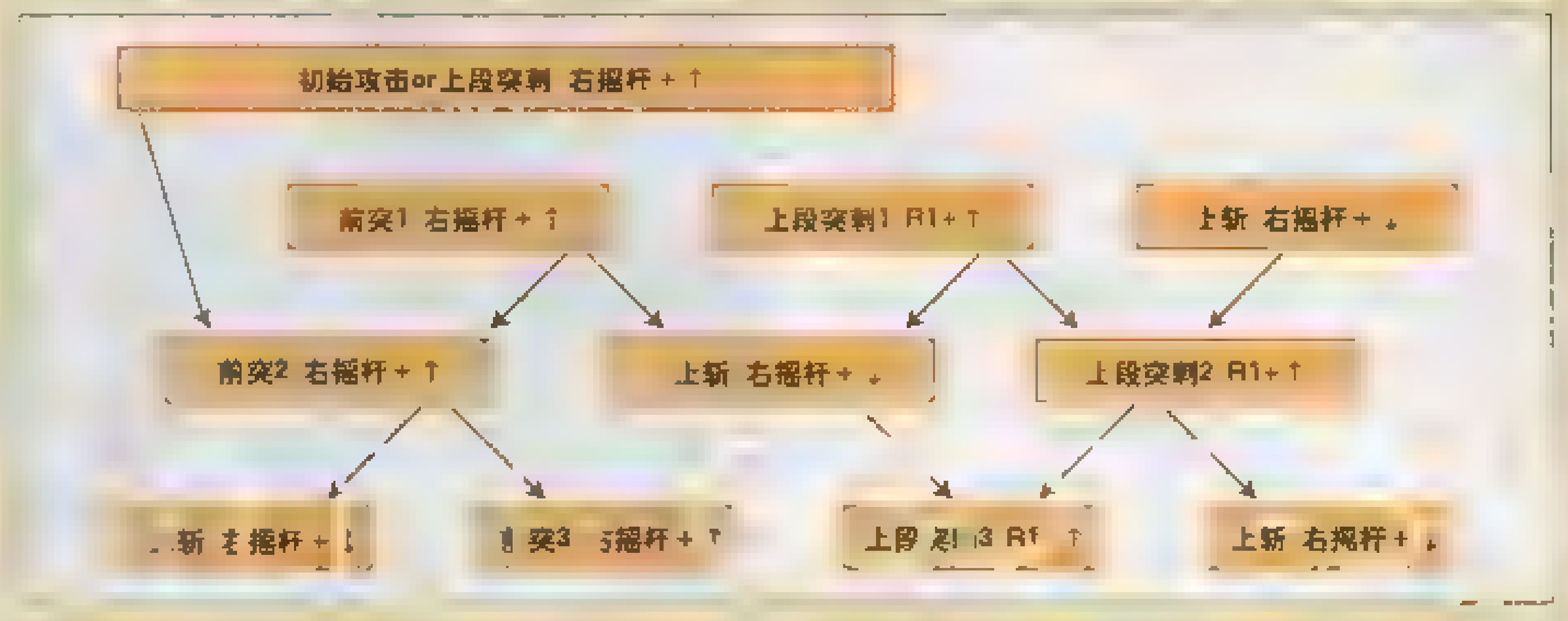
与注重进攻的大剑等武器正好相对，长矛系的武器重视的在于防御。防御状态下长矛系武器仍然能够继续移动，×键发动回避动作后玩家依然会朝向正面，确保了第一时间反击。对付大型目标长矛的优势在于能够很方便地进行上端攻击，不过由于冲击力不如大剑、战锤，因此攻击过后一定要马上闪避或是防御。长矛最大的弱点就是只能点攻击，因此在与灵活的目标周旋时一定不能轻率地攻击。



长矛炮 Gun Lance 斩切系

攻击力指数	6	速度指数	4
防御性能指数	10	控制指数	6
硬直指数	8	推荐度指数	6

从长矛衍生出来的新武器，特性与长矛一样，但不能发动突击。不过取而代之的是能够装备弹药，发动中近距离的炮击。炮击不仅能够单独发动，还能加在普通连技中给目标造成巨大的伤害。龙击炮虽然准备时间较长，但巨大的爆炸效果即使是BOSS级怪物也无法多次承受，怪物落下或是倒地时正是发动的最好时机。需要注意的是，炮击非常消耗武器的锋利度，当锋利度降到最低（变红）后便无法发动炮击了。



近战武器

猫的网上趣闻2 没有键盘的日子真难受，不能立刻回复别人就算了，有时候在被BOSS追得对也来不及打"HELP"。幸好手柄里键盘上有一些快捷键，不然肯定会被别人说没礼貌。

网上狩猎初心手册



对于PS2版的《怪物猎人》来说，其吸引人的地方除了让自己的角色在原始森林中与体型比自己大数倍的怪物互相厮杀外，在线模式的成功也是促使游戏销量能节节上升的秘诀。所谓《怪物猎人》的在线模式，其实就是一个通过互联网与其他玩家一起完成各种任务的互动平台。在线模式中讲求的并非个人的能力Show，而是团队的合作精神，这一点就是单机模式中永远无法体验的。下面将会从如何申请进入在线模式到网上的基本玩法，希望对该模式感兴趣的玩家有帮助。



鱼还是钓的鲜

上网前的三手准备

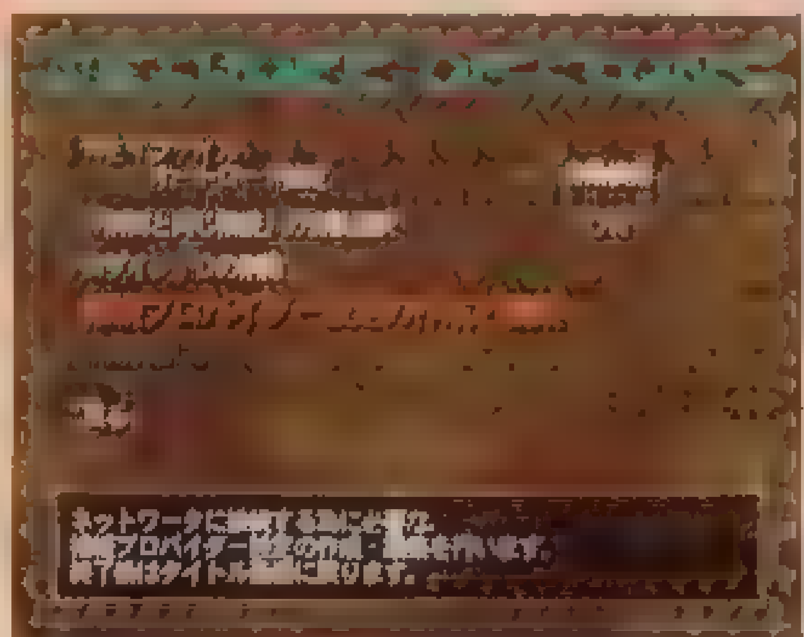
第一手 玩家必须准备一台未经非法改造的PS2，就是说如果你的PS2安装了直读C或在内部硬件里连接了非官方的芯片将不能通过网络检查部分。所以要想玩本作的玩家就得出一出血了。不过考虑到以后和之前的大量支持在线模式的游戏着想，其实买一台也并非不划算。

第二手 切勿使用非法改造游戏数据的存档进入在线模式，比如你使用金手指把金钱调至最大值或调出了全道具，那么在进入游戏后会被相应的程序检验出来，并永久性地封了该角色的相应ID。当然，经过改造的存档也和非法改造的PS2一样，不能通过认证部分。

第三手 准备一张PS2专用网卡和一条宽带网线。（ADSL的设置到现在还没有查明，望对此部分熟悉的玩家投稿告知）本作不需要安装PS2专用硬盘，所有数据均储存到记忆卡中，因此玩家也要让你的记忆卡保持尽量多的空间。另准备一张信用卡缴费（每月需支付含税费用945日元）。

第一步 设置网络

◆确定连接好网卡和网线后，进入游戏的标题画面并选择“NETWORK OPTIONS”。在这里的选项使用默认的设置就可以了，然后继续选择“接続プロバイダー设定の作成・编集”，选择はい便可以进入网络设定界面了。

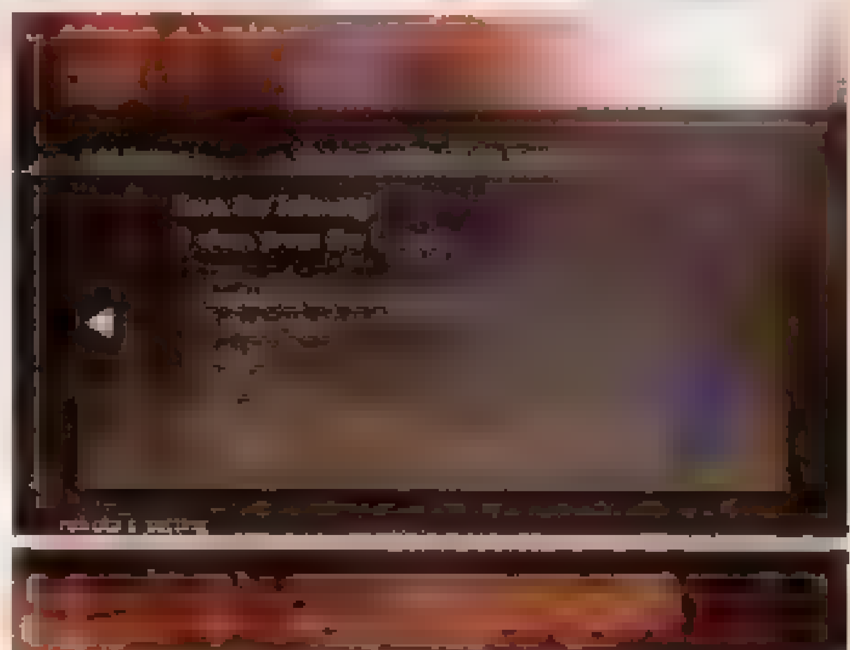


◆在网络设定界面中一共有4个选项，选择第一项“新规作成・追加”就会进入网络设定的导航模式。在这里，按下方向键的右便可以进入下一项设定，推荐设定如下（括号内为选择项目）：接続机器の设定（SCE/Ethernet:Network Adaptor）→PPPoEの使用确认（必要ではない）→IPアドレスの自动设定（自动设定する）→DNSサーバーの自动设定（自动设定する）→设定名入力（玩家设定随意名称）→确认所有内容后按○键结束操作。

◆在结束操作后，系统会询问玩家是否进行网络测试，按两次○键后开始测试，如无反应表示网线和信号有问题。如果测试成功的话，那么恭喜你已经完成了进入游戏的第一个步骤。（如果在进入“新规作成・追加”选项后系统出现红色警告表示网卡并没有插好或网卡有问题）



◆选择NEW GAME或CONTINUE，在选择角色后进入城镇（街へ行く）。如果玩家是首次登陆的话，那么只能选择“ネットワーク设定”。紧接着选择“接続プロバイダー设定の选择”，如果刚才已经设定好的话，那么直接选择该项设置。选择后，玩家会看到画面上方出现有大量文字的信息框，里面的内容大概就是警告玩家不要使用改造存档进入游戏和别在游戏随意透露自己的详细联系方式等，下面就是一条读取的进度条。其实这里就是之前说过的SCE认证过程，如果你使用的是非法改造的PS2或者改造过数据的存档，那么将不能通过这一个步骤。



第二步 申请账号

■当通过了第一步的设置后，玩家便会顺利地进入《怪物猎人2》的主页面。建议玩家们购买一个USB插口的PC键盘接上PS2，这对于选择和打字会有非常大的帮助，还会对以后在线的交流起到相当大的作用。选择首页“2.持っていない方”右方的“MMBB申し込み”，接着把页面拉到下方，选择“B.プロバイダーがDIONでない方”。（DION是日本的某网络运营商，该用户使用相应的账号密码登陆可获取优惠）

■下一个就是玩家填写个人资料的页面，需要注意的就是每一项资料都要按照提示括号中的“全角”或“半角”字符输入，（手柄操作可选择模拟键盘中的“半角”切换，键盘则使用F1、F2等功能键切换输入法和全半角）下面将会针对每一项填写内容向大家说明：

页面手柄操作

方向键	在按钮链接和键入框架间移动
左摇杆	移动鼠标
右摇杆	上下滚动页面
○键	确定
×键	取消/返回上一个页面
Start键	结束输入文字

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1.お名前(汉字)	用汉字填写自己的姓与名	全角
2.お名前(カナ)	用片假名填写自己的姓与名	全角
3.郵便番号(半角数字)	填写邮政编码(可在网上查找)	半角
4.都道府县	选择所在地区	—
5.市区郡町村	填写所在城市、地区和所在镇	全角
6.丁目番地号	填写所在街道门牌号码	全角
7.ビル・マンション名	填写大楼或公寓名称	全角
8.ご连络先电话番号(无须横杆)	填写电话号码(填了1可不用填2)	半角
9.支払い方法	选择支付方式，国内只能使用信用卡支付 B.クレジットカードのお支払い。记得要先确认B选项左方的红色按钮，然后再填写信用卡的号码和卡上的有效日期	半角
10.连络先メールアドレス	填写可联系的邮箱地址	半角
11.ログインID用パスワード	填写两次登陆游戏的密码，密码须数字与英文混合	半角

※填写电话号码时不能随意编造，最好在网上查询一个有效的电话号码。而地址和邮编都可以随意填写，只要你记得。

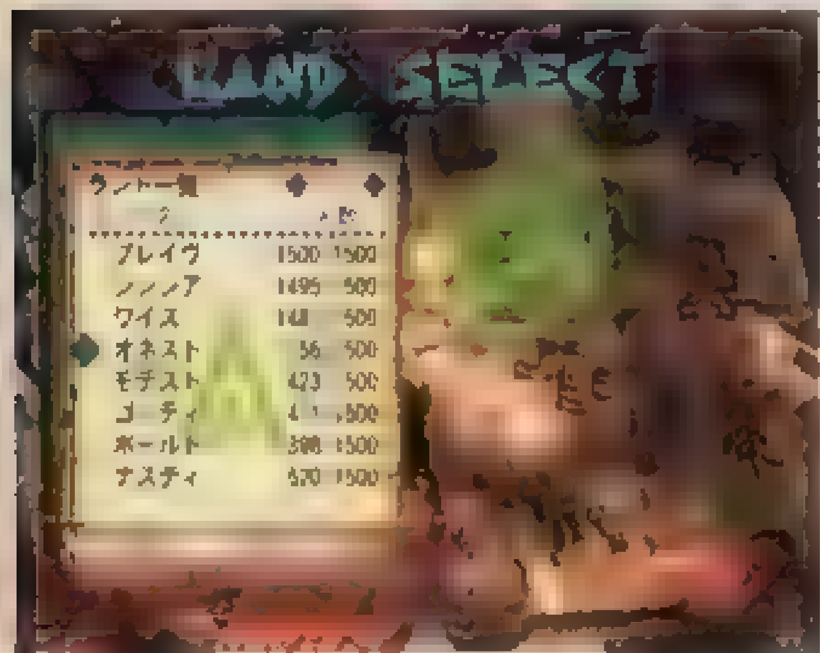
■填写完毕并确认信息后，系统会给与玩家一个账号，请自行保存，接下来的选项中建议选择保存账号密码，这样每次登录都可以省下一道工序。接着会再次返回《怪物猎人2》的主页面，在上方输入账号密码后点击“ログイン”。第一次登陆的话还需要申请进入《怪物猎人2》的资格（永久免费），选择下方的“同意する”，然后依次选择：1.モンスターハンター2；2.填写邮箱地址。选择下方的“同意する”并确认两次信息后，就会转到一个有“ゲーム接続开始”按钮的页面。点击该链接就可以进入游戏了。（以后登陆只需在填写账号密码后点击此按钮就可以进入游戏了）

在线游戏须知

A 选择服务器

大陆

在获得一个ID并登录后(每个账号最多只能获取三个ID)，玩家需要选择一个大陆(ランド)。大陆之间是可以随意切换的，所以玩家无须担心选择后就不能更换。每个大陆最多能够容纳1500名玩家，可以从每个大陆后面的数字看出现在在线的人数。建议不要选择差两三个人就满的大陆，不然在登入的同时或许该大陆已经满座而让玩家强制返回到账号密码的登陆页面，最好选择1490人以下的大陆。另外大陆数量会随着人数和版本升级而增加。(每次登录游戏后有新版本的话会自动升级)



区域

选择完大陆后就会进入选择区域的页面。每个区域最多可容纳150名玩家，不过这里的人数数据是会随时更新的，就算玩家不小心选择一个满座的区域也只会弹回区域选择的页面。通常第一页的为自由区，第二页为新人区。如果是初心玩家，建议到新人区寻找队友；若是猎人等级已经达到了HR10并通过了狩猎公式试验(后文介绍)，那么就可以选择到自由区。当然，自由区也有不少好心人愿意带领低级的玩家做任务的。

小组

选择了区域后，玩家会来到一个"街の门"，这里同样可以通过公告板看到BOSS怪物的价格升跌和查看最近是否有特别奖励的任务(两者每天更新)。调查桥梁上的大公告板就可以看到该区域中现有小组的名单。每个小组最多能容纳10名玩家，玩家在公告板中除了能看到募集小组的标题外，还能看到该小组一共的人数和仍然在城镇上的人数。因为一个任务的最大容纳人数为4人，所以玩家在选择时应尽量选择在线人数为3或7人、且在街道上仍有3或7人的小组，以保证能立刻出发。另外如果有仍留有2人的小组也可以参与，相信稍等片刻就可以有第四名玩家加入。

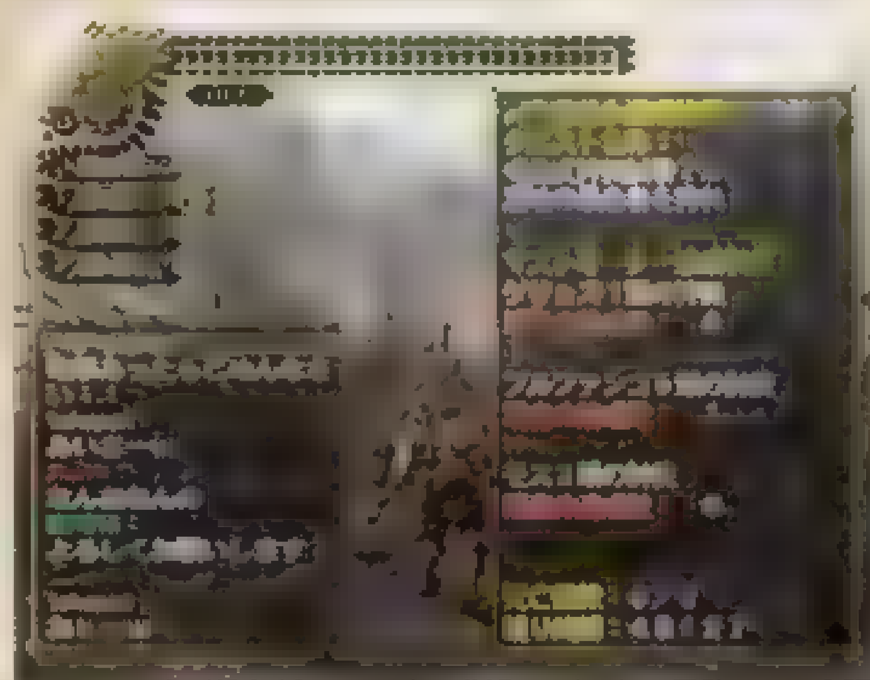
B 城镇的设施

这里介绍进入小组后可活动区域的设施。这里一共分成了五大区域，分别为中央广场(中央の广场)、我的家(マイハウス)、大众酒场(大众の酒场)、武具工房(武具の工房)和竞技场(アリーナ)。虽然我们还能得知还有一个叫太老院的区域，但现在的版本还不能进入。下面介绍各区域的设备：



大众酒场

在这里可以接受各种委托的任务，或通过右方的公告版参加同伴的任务。另外利用左方的商店可以购买到一些必须品，例如恢复药和各种子弹等。还可以选择"射的"玩一个第一人称的射击游戏。越高级的地方所花的参加费用会越贵，但每射倒一块怪物纸板所获取的点数也会越高。利用每次的总点数可以换取一些道具，注意这些点数不会累积的哦!



竞技场

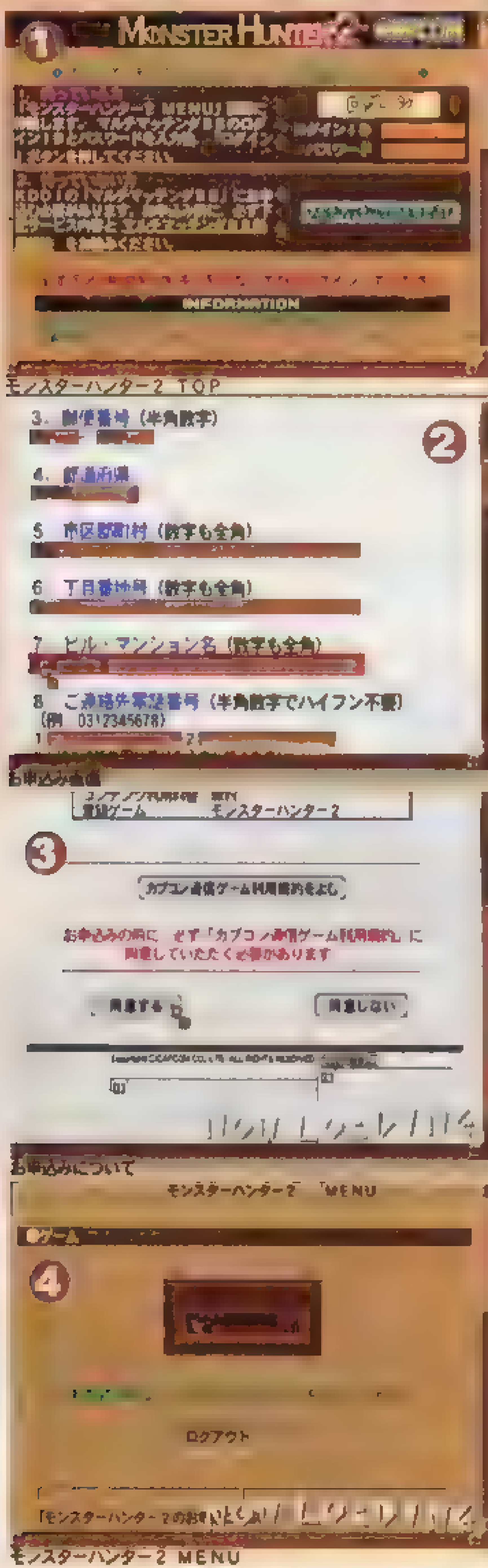
在这里可以接到各种教官的特殊任务，这些任务固定了装备，利用任务成功后的奖励点数可以换购珍贵的道具，当然，这些任务也可以组队进行。另外到了晚上进入这里还可以通过与舞台前的艾鲁对话欣赏到歌姬的歌曲。(真的是歌哦)不过现在1.01版只有一首歌可选择。

我的家

这里与单机版的家设施是一样的，玩家同样可以在这里利用储物箱、吃料理和查看书籍更换称号，惟一不同的是在床上只能进行存档指令，不能睡觉。

中央广场

该地点所有区域的中央连接点，更配备有道具点、食材店和调合屋，另外还可以在河边钓鱼。



C 小组中的基本礼仪

●刚进入小组时根据时间给大家打招呼(只有在城镇上的玩家才能看到，如果都外出做任务就免了)，比如平时的こんにちは(大家好)或者晚上的こんばんは(晚上好)。

●有什么事情在接任务之前赶快完成，比如整理行装、吃料理等要在大众酒场以外的区域完成的事情。因为在接了任务后就不能离开酒场，最多只能到左方的道具店进行补给，接了离开再加入会浪费别人的时间。

●在进入战场后最好都说一句"よろしくお願いします(请多多关照)"，以表示友好。就算每次都是同一个队伍战斗，也要说一次。因为打开手柄的简易键盘后连续按三下R1+两下〇键就能打出这句话，一点也不费事。另外在每次打倒BOSS和回到酒场后(等人都到齐)也要说一句"お疲れ様でした(大家辛苦了)"。

●武器可以攻击到自己同伴，虽然不会对其造成任何伤害，但一些比如大剑和锤子之类的重型武器具备把同伴轰飞的特效，平时别闹着玩。

●若角色在没有拿出武器的状态下按下R3会做出一个踢的动作，这招同样会对同伴造成影响，比如对方在烤肉，你给他一脚会把他的烤肉取消掉。除非你和该玩家很熟悉，不然千万不要这样做。

●基本上每次任务只能全体角色合计只能死亡三次，而且每次的死亡会直接扣除一部分的报酬金，因此在每次不幸被打倒后一定要向其他玩家道歉"ごめんなさい(对不起)"。如果是别人死亡对大家道歉，玩家也应该回应一句"どんまい(没关系)"。

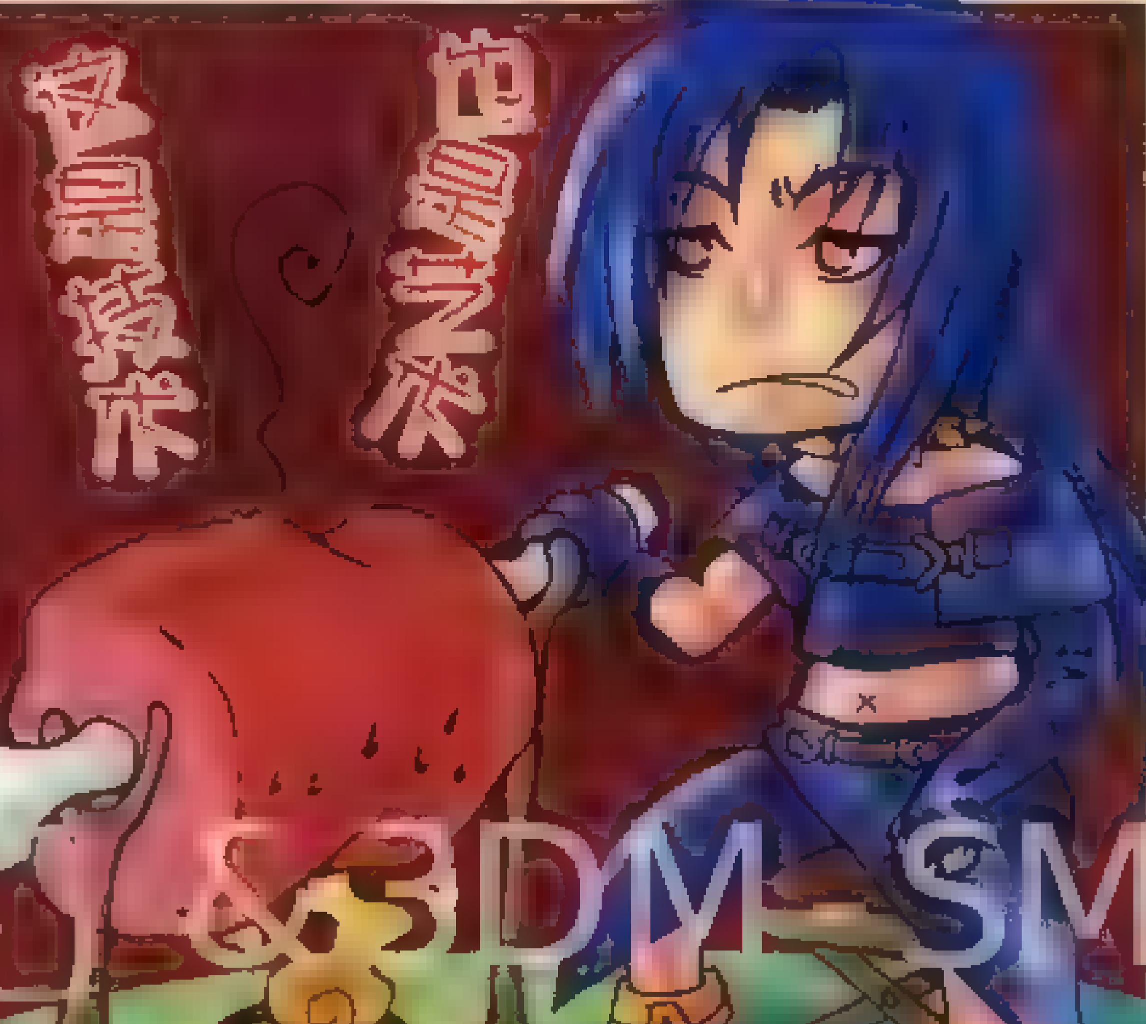
●在任务结束后能根据完成任务的数量和难度给与相应的猎人经验值以提升猎人等级。但当玩家到达分别10级和16级时必须要完成数个猎人考试才能继续提升等级以到达更高级的场所。因为猎人考试的任务既要完成提示的所有任务且不能剥皮，所以要寻找愿意帮忙的同伴将会比较困难。如果是10级的任务，建议玩家在新人区寻觅热血度比较高的新手，他们一般都比较乐意帮忙。

●在线模式中，采集点和剥皮都是玩家与玩家之间分离的，就是说在同一个挖矿点，就算你把矿石挖完也不会影响别的玩家在这里挖矿。同一个BOSS，你剥完三次皮，其他玩家同样也可以得到剥三次皮的机会。并不需要担忧会抢走别人的东西。

结语

关于这次的网络模式就暂时介绍到这里，没有直观地介绍系统和不同的变化，不过这些玩家也将会在以上的介绍文章中搜集到。值得一提的就是，在线模式会增加不少有趣的装备，现在1.01版所增加的就是一些奇特的头部装备，比如野猪头和耳环等等，相信新的装备会在未来的升级版本中出现。另外在线模式也有不少特别的任务，每次登录大陆后画面中都会出现公告。

不过总体而言，在线模式也并非只有好处，经常在网上和别人做任务打BOSS虽然可以更容易收集到珍贵的材料，但一些基本的材料还是在单机模式中容易采集，而且越到后期，如果玩家不把村庄的设施发展起来就不能到达更高级的地方(在线模式中能到达的场所与单机模式无关)，要得到某些特定的材料就更加困难了。所以玩家在重视再现模式的同时，也不要忽略单机模式所带来的帮助，而且本作的重点还是在于单机模式，在线模式对于一款网络游戏来说还是存在不少缺陷。



密林

任务

在村子的酒馆中玩家能够接到各种任务，从采集各种材料到击退传说中的古龙，可以说相当丰富。起初只能接受密林区域的任务，随着玩家完成任务的增多，能够进入的新区域也会逐渐出现，而游戏的进程也就随之增加。

需要注意的一点就是与以往系列不同，每一个任务都会分成"主要任务"以及"次要任务"。"主要任务"就是每一个任务的最终目的，只要完成其中的要求就能成功完成任务。"次要任务"则与完成任务没有直接关系，内容基本上都是打倒一定数量的敌人、采集某些物品等，是否完成就看大家有没有空闲了。每完成一个"次要任务"都会有固定的奖励补给品出现在营地，因此是否完成"次要任务"、何时完成"次要任务"也是比较讲究些战略性的。

密林の环境を熟知せよ！

主要任务：特产キノコ×5　难度：★

契约金：0z　奖金：300z

温暖期次要任务	奖金
Aロイヤルカブト×2	450z
B生肉×4	100z

特产キノコ可以在1、2、5、6、9等区域处采得，，不过需要注意的是身上最多只能携带10个。ロイヤルカブト需要使用捕虫网（虫あみ），且捕获几率低，可捕虫区域：2、3、10。任务完成后"鉴赏模式"中收录"新绿の大地"。

蓝き狩人の生息地

主要任务：ドスランポス×1／600z　难度：★

契约金：100z　奖金：600z

肉食龙の卵在区域7，拿到后沿3-2-1的顺序回到营地。蓝龙王ドスランポス会在区域8出现，攻击方式与蓝龙类似，被攻击后会出现一定时间的硬直。需要注意的是，当蓝龙王体力过低时会逃到临接的区域，一定不要放跑了。任务完成后"鉴赏模式"中收录"狡猾な狩人"。

温暖期次要任务	奖金
Aランポス×8	300z
B特产キノコ×5	300z

繁殖期次要任务	奖金
A肉食龙の卵×1	500z
Bランポス×8	300z

猪たちの长を狩猎せよ

主要任务：ドスファンゴ×1　难度：★

契约金：100z　奖金：700z

温暖期次要任务	奖金
Aランゴスタ×8	200z
Bロイヤルカブト×2	450z

寒冷期次要任务	奖金
Aランゴスタ×8	300z
B黄金鱼×1	250z

ランゴスタ在区域9的石崖附近会无限出现（每次1只），建议先去完成次要任务。区域9可以钓到黄金鱼。野猪王ドスファンゴ在区域5，它的攻击方式主要是直线冲击。当其体力过低时同样会逃到临接的区域，不过逃跑速度很慢。任务完成后"鉴赏模式"中收录"暴走の主、现る！"。

怪鸟のいななきを追って

主要任务：イャンクック×1　难度：★

契约金：150z　奖金：1200z

大怪鸟的攻击方式主要有吐火球、直线冲击以及原地扫尾攻击，尤以扫尾攻击最烦人，玩家近身攻击的时候要在大怪鸟双腿之间，否则很容易被这招打到。龙のナミダ只有用爆炸效果的武器或音爆弹攻击才会从大怪鸟身上掉落。任务完成后"鉴赏模式"中收录"大怪鸟登场！"。

温暖期次要任务	奖金
A龙のナミダ×1	700z
Bランゴスタ×8	200z

繁殖期次要任务	奖金
A熟成キノコ×1	400z
Bケルビの角×5	350z

蓝き怪鸟の目击

主要任务：イャンクック亚种×1　难度：★

契约金：150z　奖金：1200z

打败大怪鸟后出现的讨伐任务。蓝怪鸟的攻击方式与怪鸟并无明显区别，只是体力多了不少而且更容易被激怒。区域3、4、5、6是蓝怪鸟经常出没的地点，同样的，当蓝怪鸟体力所剩不多时会逃到区域6休息。

紫毒鸟の暴走

主要任务：ゲリョス亚种×1　难度：★

契约金：150z　奖金：1400z

击败了毒鸟ゲリョス后在密林追加的讨伐任务。由于没有次要任务，因此之前一定要带足药品。与ゲリョス相比，紫毒鸟更容易被激怒（嘴边有紫色气体喷出），由于速度大幅上升，没有自信的玩家可以退到其他区域一定时间，这样紫毒鸟就会恢复正常。

水边のダイミョウ

主要任务：ダイミョウザザミ×1　难度：★★

契约金：200z　奖金：800z

温暖期次要任务	奖金
Aザザミソ×4	500z
B破坏ダイミョウザザミ的壳	600z

在沙漠打倒ダイミョウザザミ后密林追加的讨伐任务。先在区域3、4打ヤオザミ收集ザザミソ完成次要任务，拿取奖励补给品后再正式寻找BOSS。虽然场地变成了密林，但实际打法还是一样，只要保持在BOSS的斜后方利用锤系武器攻击就能将壳安全破坏。

女王の栖まう土地

主要任务：リオレイア×1　难度：★★

契约金：250z　奖金：2200z

最初雌火龙リオレイア会在区域3登场。由于本作飞龙的区域移动非常频繁，因此"色球"一定要事前准备充足。雌火龙主要的停留区域为区域2、3、5、6，受到一定伤害后会到区域6睡觉回复体力，一定要尽快追上去。任务完成后"鉴赏模式"中收录"陆の监视者"。

温暖期次要任务	奖金
A切断リオレイア的尾巴	600z
Bロイヤルカブト×7	1600z

繁殖期次要任务	奖金
A龙の卵×1	1000z
B肉食龙の卵×1	500z

桃毛兽のなわばり

主要任务：ババコンガ×1　难度：★★

契约金：250z　奖金：2000z

寒冷期次要任务	奖金
Aコンガ×2	400z
B严选キノコ×2	600z

繁殖期次要任务	奖金
Aなわばりのフン×1	800z
B —	—

大桃毛兽ババコンガ主要在沿海（区域3、区域4）出没，与蓝龙相比进攻频率更高，而且有小范围攻击"放屁"（被命中后一定时间内无法使用回复道具）。攻击卷有骨头等物品的尾部会有几率掉落なわばりのフン。任务完成后"鉴赏模式"中收录"密林の无法者"。

密林の樱火龙

主要任务：リオレイア亚种×1　难度：★★

契约金：250z　奖金：2200z

击败雌火龙リオレイア后出现的讨伐任务。经常会出没的地区为区域1、2、3、5、6、7，由于樱火龙的区域移动非常频繁，因此建议多带几个色球（ペイントボール）。樱火龙的体力比较高，但尾部以及翅膀等可破坏部位的耐久度没变，一定要记得破坏它们。

水中に沉みし翡翠

主要任务：ガノトトス×1　难度：★★★

契约金：300z　奖金：2600z

在沙漠击败水龙（ガノトトス）后，在村庄由船大工向玩家提出的委托任务。水龙所处的主要位置在区域3和区域4，但只有经过一定时间后才会出现。因为水龙是水属性，因此建议玩家装备火属性、雷属性的武器。另外，音爆弹能让水龙上岸。

密林を裂く暴雨

主要任务：クシャルダオラ×1　难度：★★★★

契约金：0z　奖金：2500z

钢龙クシャルダオラ是玩家碰到的一个强敌，首先要说的是准备与其战斗之前一定要拥有一把毒属性武器，因为中毒后的钢龙无法发动风压，减少了近战的难度。本任务只要对钢龙造成一定伤害就可以，任务完成后"鉴赏模式"中收录"岚に舞う黒い影"。

沙漠



沙漠区域最烦人的就是只能在寒冷期以及繁殖期进入，而且白天在几个沙漠地带由于高温，玩家的体力会徐徐下降，而在洞窟中则由于低温，玩家的耐力值上限降低的速度会非常快。

沙漠に跳ねる狩人

主要任务：ドスゲネポス×1　难度：★
契约金：100z　报酬：800z



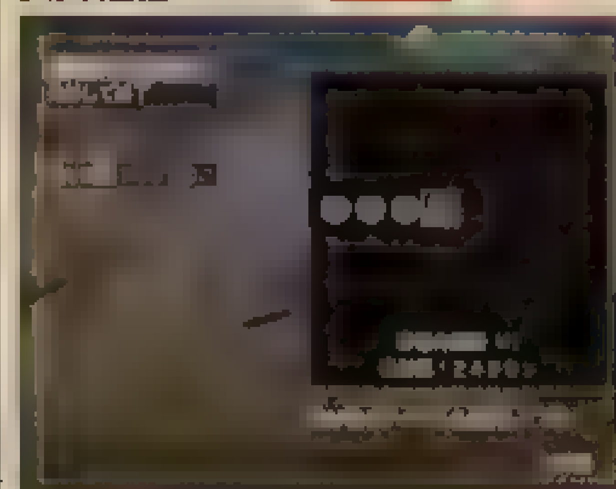
黄龙王ドスゲネポス可以看成是盔龙王的加强版，不同的是要受到一定伤害才会出现硬直，而它的攻击会一定几率附带麻痹属性。需要注意的是，在沙漠中白天需要降温剂（クーラードリンク），而夜晚则需要保暖剂（ホットドリンク）。任务完成后"鉴赏模式"中收录"白夜の沙漠"。

寒冷期次要任务	奖金
A ゲネポス×6	400z
B 百花サボテン×1	400z

繁殖期次要任务	奖金
A 食草龙の卵×1	1500z
B アプケロス×4	300z

沙の中を泳ぐ龙

主要任务：ドスガレオス×1　难度：★★
契约金：200z　报酬：1600z



由于经常潜在沙中游弋，因此比较麻烦。除了沙龙王ドスガレオス自己跳出来外，玩家可以在其行动路线上伏击，或是使用音爆弹将BOSS逼出来。经常出没的地区为区域1、2、5，当体力过低时会到区域9休息。

寒冷期次要任务	奖金
A 魚竜のキモ×3	1000z
B ガレオス×4	600z

盾蟹の狩猎作战！

主要任务：ダイミョウザザミ×1　难度：★★
契约金：0z　报酬：1800z



寄居在死后一角龙头骨中的巨大盾甲蟹，最初会在区域9出现。背部的巨大头骨可以被打击系的武器破坏。完成后可以进入新区域"沼地"，同时酒场到达LV2，增加"モンスター索引"，并且"鉴赏模式"中收录"一本角の盾大名"。

忘骸を継ぐもの

主要任务：ダイミョウザザミ×1　难度：★★
契约金：200z　报酬：1800z



盾甲蟹ダイミョウザザミ，经常出没的地区为区域1、2、5、9。它的攻击方式与一般盾蟹类似，只不过直线撞击具有一定程度的追尾性，因此要看准时机回避。钻入地下后的顶击随机性比较大，如果体力不多的话可以先退到其他区域。

繁殖期次要任务	奖金
A ザザミソ×4	500z
B ゲネポス×6	400z

沙漠に开く樱

主要任务：リオレイア亜种×1　难度：★★
契约金：250z　报酬：2200z



很大几率会在区域5出现，经常出没的地区为区域1、2、5、7，当体力过低时会到区域9休息。建议选择小区域为主要战场，这样就不用花时间追赶四处乱扑的樱火龙，而且体力少的时候也能够快速退出战斗区域，安全加血。

地底湖の水龙

主要任务：ガノトトス×1　难度：★★★
契约金：300z　报酬：2600z



最初会在区域7出现。攻击以及行动方式都与沙龙王ドスガレオス非常相似，只不过在水中的两种水柱攻击伤害力超大，进入任务前装备水属性高的防具必不可少的。钓水龙要用到钓りカエル，被发现就要退出区域重来。

繁殖期次要任务	奖金
A ガノトトスの一本釣り	600z
B 黄金魚 2	500z

强暴を極めし角龙

主要任务：ディアブロス×1　难度：★★★
契约金：300z　报酬：3000z



在火山将グラビモス击败后，便能从村长处接到这个讨伐任务。角龙ディアブロス最初出现在区域7，经常出没的地区为区域1、2、5、7、9。建议在区域9展开战斗，利用高台能够很轻松地砍掉角龙的双角。任务完成后"鉴赏模式"中收录"沙漠の暴君"。

寒冷期次要任务	奖金
A 破坏ディアブロス的双角	—
B 秘密のポーチ×3	400z

漆黒の双角

主要任务：ディアブロス亜种×1　难度：★★★
契约金：300z　报酬：3000z



击败角龙ディアブロス后出现的讨伐任务。黑角龙同样会最早出现在区域7，经常出没的地区为区域1、2、5、7、9。打发与对付角龙时一样，只要利用好区域9的高台就能相对轻松地完成任务。

白き一角龙の猛り

主要任务：モノブロス亜种×1　难度：★★★
契约金：350z　报酬：3400z



在科克特村完成讨伐一角龙モノブロス的任务后出现。经常出没的地区为区域2、5、9，当体力过低时会到区域9休息。与对付角龙时一样，多利用区域9的高台，让BOSS出现长时间的硬直，增加我方的攻击机会。

沙の嵐を呼びし龙

主要任务：クシャルダオラ×1　难度：★★★★
契约金：0z　报酬：2500z



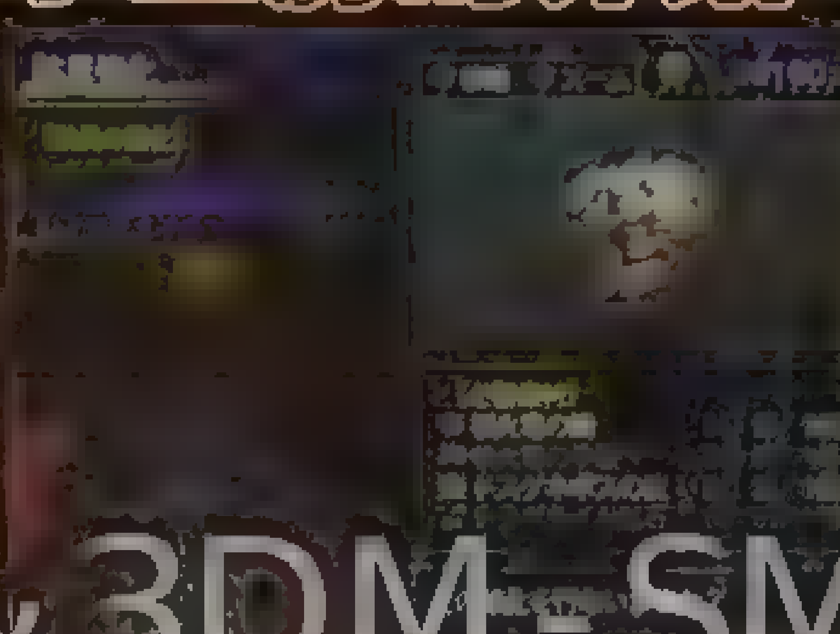
完成密林区域的任务"密林を裂く暴雨"后出现。钢龙クシャルダオラ会很大几率在区域7出现。同样是要对钢龙造成一定伤害，毒属性武器依然是必要装备。完成后可以进入新区域"雪山"（寒冷期除外）。

沙に堕ちた太阳

主要任务：ナナ・テスカトリ×1　难度：★★★★
契约金：0z　报酬：2500z



完成火山任务"红炎の妃"后出现，同样还是只要给炎妃龙ナナ・テスカトリ造成一定伤害就能完成任务。与在火山一战相比沙漠的地型相对有利一些。区域2、5、7的岩石可以起到很好的掩护作用。



关于工房的介绍

玩家打造装备以及升级武器、防具的地方，虽然这里也能买到装备，但种类极少。由于《怪物猎人》系列不存在经验值以及升级，因此玩家的各种能力只有靠装备各种武器与防具后才能提升。制造武器或防具都需要消耗一定资金，但同时还要按要求提供足够的素材才能够制造。制作好的武器还能够进行进化，方法就是提供所需的材料以及资金。有些武器在进化过程中会出现分支，选择何种路线就要玩家自己选择了。

防具方面本作终于也能实现强化了，与升级武器一样，强化防具同样需要提供要求的材料以及资金。在初期的工房防具只能进行3个阶段的强化，随着工房等级的提高，有些防具还能够通过不同材料的强化实现属性、能力甚至外型的变化。另外本作中防具都设定有镶嵌格数(1～3)，用于镶嵌装饰品。

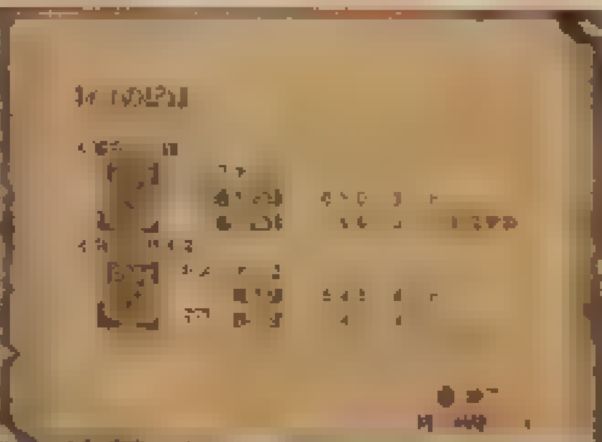
在工房还能够生产各种装饰物，这也是本作增加的要素之一。装饰品的种类很多，大部分是用于提升玩家的某个属性，不过只有将装饰品镶嵌到防具中，才能真正起作用。需要注意的是，越是好的装饰品，镶嵌时所需要格数越多，如何分配组合就要看玩家了。另外，已经镶嵌了装饰品的防具可以在支付一定资金后取出装饰品，但取出的装饰品会被认为损坏无法再次使用。

沼地

猪突猛进

主要任务 ドスファンゴ×1 难度 ★

契约金 100z 奖金 700z



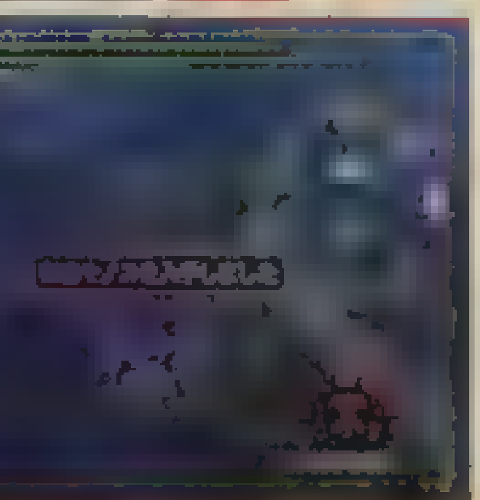
沼地中部的3个洞穴区域采矿仍然需要保暖剂，避免耐久值上限下降过快。部分沼地还会出现毒沼，而大部分蘑菇都生长在那里，好在这些地方都离营地不远。BOSS的攻击依然非常单调，不过这次周围会有不少野猪捣乱。

寒冷期次要任务	奖金
A ブルファンゴ×6	300z
B ブルファンゴ×3	300z

红き毒たちの统率者

主要任务 ドスイーオス×1 难度 ★

契约金 100z 奖金 900z



红龙王ドスイーオス与黄龙王相比实力提升不多，不过区域4、5的毒沼会在战斗时给玩家造成一定的影响。注意区域5的蘑菇基本都在毒沼里，而将特产キノコ与マカ渍けの壶合成后经过一段时间就能得到熟成キノコ。任务完成后"鉴赏模式"中收录"阴然の湿原"。

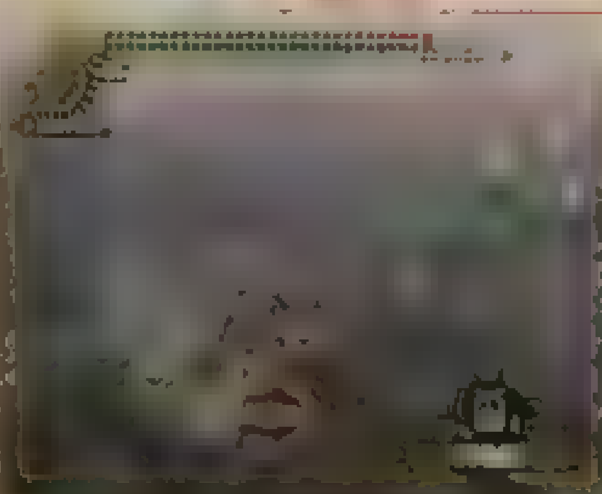
温暖期次要任务	奖金
A カンタロス×15	300z
B 特产キノコ×10	600z

繁殖期次要任务	奖金
A 熟成キノコ×1	400z
B 特产キノコ×10	600z

蓝き怪鸟の目击

主要任务 イャンクック亚种× 难度 ★

契约金 150z 奖金 1200z



完成了密林的蓝怪鸟任务后出现。虽然蓝怪鸟并没有能力上的提升，但由于区域变成了沼地，因此在有毒沼的区域4、5战斗时要格外注意，可以多利用营地回复体力。

湿地を驱ける毒怪鸟

主要任务 ゲリョス×1 难度 ★

契约金 150z 奖金 1400z

毒怪鸟ゲリョス攻击方式与大怪鸟类似，不过能够导致玩家眩晕的闪光攻击威胁性相当大，一旦中招一定要马上摇左摇杆以及连按□键回复正常。头冠的位置比较高，大剑系的武器相对会比较容易。区域3、9都能够挖掘到灰水晶の原石，不过要注意洞穴温度低，需要提前吃保暖剂。

温暖期次要任务	奖金
A 灰水晶の原石×1	800z
B カンタロス×15	300z

繁殖期次要任务	奖金
A 灰水晶の原石×1	800z
B 破坏ゲリョス的头冠	600z

紫毒鸟の暴走

主要任务 ゲリョス亚种×1 难度 ★

契约金 150z 奖金 1400z

击败毒怪鸟ゲリョス后出现的讨伐任务。紫毒鸟可以看作是毒怪鸟的加强版本，除了体力多之外也更容易被激怒。需要注意的是，紫毒鸟身上的"紫皮"是中期比较重要的材料，一定要多收集。

食いしん坊な变兽

主要任务 ババコンガ×1 难度 ★★

契约金 250z 奖金 2000z

完成了密林的大桃毛兽ババコンガ讨伐任务后出现。因为是沼地，因此在战斗时要多留意红龙的偷袭。フルベビアイス需要用フルフルベビー与营地的山菜爷爷交换后获得，フルフルベビ在繁殖期可以在区域7得到，不过需要注意带在身上体力会徐徐下降。

温暖期次要任务	奖金
A コンガ×4	400z
B コンガ×2	400z

繁殖期次要任务	奖金
A フルベビアイス×2	500z
B ブルファンゴ×3	300z

沼地を舞う女王

主要任务 リオレイア×1 难度 ★★

契约金 250z 奖金 2200z

击败雌火龙リオレイア后出现的讨伐任务。打法并没有变化，只不过区域4会有黄龙、红龙，区域5会有大野猪捣乱。龙のナミダ同样需要爆炸系攻击或音爆弹才能掉落，而严选キノコ的采集几率不高。

寒冷期次要任务	奖金
A 龙のナミダ×1	850z
B 严选キノコ×2	600z

黑铠まといし亚种

主要任务 グラビモス亚种×1 难度 ★★★

契约金 300z 奖金 3200z

完成火山的铠龙讨伐任务后出现。与在火山战斗相比，沼地的活动范围更大，因此虽然攻击力夸张，但黑铠龙只能集中攻击正前方的火炎射线实际能对玩家构成的威胁下降了不少。同样建议装备有贯通的弓对付它，与强击瓶配合攻击力会非常优秀。另外大家尽量在区域5或区域6战斗，因为那里不仅离营地近，可以随时返回加血，而且这两个区域的杂兵也还不算太烦。

湿地に潜む大镰

主要任务 ショウグンギザミ×1 难度 ★★

契约金 300z 奖金 2800z

完成了火山的镰甲蟹ショウグンギザミ讨伐任务后出现。镰甲蟹有很高几率在区域6出现，不过这里有不少黑猫，为保险起见还是多带マタタビ，免得被偷走关键的道具。同样，镰甲蟹的两个螯蟹可以用斩切系武器破坏掉，但即使如此，它的螯蟹横扫攻击依然非常具有杀伤力。

温暖期次要任务	奖金
A 灰水晶の原石×1	800z
B 秘密のポーチ×3	400z

关于料理的介绍

备受好评的料理系统在本作中得到了进化。首先玩家需要自己准备各种能用于做饭的食材，初期当然是只能靠采集植物以及捕获昆虫，不过到了中期就能在村子中购买。其次，由于本作增加了季节要素，因此某些食材（尤其是昆虫系）就会出现某个季节的味道好，某个季节完全不能吃等情况，直接影响到所获得的附加能力。大家可以参照下表，根据自己的需要决定做什么料理。其实食材的组合远不止这些，不过限于篇幅限制，只能列出比较实用的几个"菜谱"，还请各位能够理解。

温暖期

食材A	食材B	料理名称	效果
米虫	ドライマーガリン	ガノツチャーハン	体力↑耐力↑防御↑
米虫	ドライマーガリン	ガノツチャーハン	体力↑耐力↑防御↑
米虫	オンプウオ	ホクホク锅	体力↑耐力↑
米虫	スライスサボテン	ジャンボピザ	体力↑耐力↑
米虫	ホヒ酒	パノパラパスタ	体力↑耐力↑攻击↑
米虫	ホワイトレバー	ドクドクドリア	体力↓耐力↓攻击↑
ジャンゴーネギ	ドライマーガリン	オノタマケーキ	耐力↑防御↑
ジャンゴーネギ	ミノクスビーンズ	—	体力↑
ウォーミル麦	オンプウオ	ヒーヒーカレー	体力↑

寒冷期

食材A	食材B	料理名称	效果
米虫	ホワイトレバー	トクドクドリア	体力↑耐力↑
ジャンゴーネギ	オンプウオ	グラグラタン	耐力↑防御↑
ジャンゴーネギ	スパイワーム	ジャンボピザ	体力↑耐力↑
スライスサボテン	ホホノタン	パッパラパスタ	耐力↑攻击↑
スライスサボテン	オンプウオ	ホクホク锅	耐力↑防御↑
ホホノタン	オンプウオ	ランランサラダ	攻击↑
ボボノタン	レッドオイル	ホクホク锅	体力↑耐力↑攻击↑
ボボノタン	ウォーミル麦	ホクホク锅	攻击↑
ホワイトレバー	レッドオイル	グラグラタン	体力↑耐力↑
ホワイトレバ	银シャリ草	—	体力↑
ウォーミル麦	银シャリ草	—	体力↑
スパイスワーム	ホヒ酒	—	耐力↑

繁殖期

食材A	食材B	料理名称	效果
米虫	ホワイトレバー	ドクドクドリア	体力↑耐力↓攻击↓
米虫	ジャンゴ ネギ	ドノカンスープ	体力↑ 耐力↓
ジャンゴーネギ	サンミウオ	コロコロコロノケ	防御↑
ジャンゴーネギ	银シャリ草	オノタマケ キ	体力↑耐力↑
ホホノタン	サシミウオ	ガノノチャーハン	防御↑
ホホノタン	ウォ ミル麦	ホクホク锅	体力↑
ホワイトレバ	サンミウオ	オノタマケーキ	攻击↑防御力↑
ミノクスビーンズ	ハワーラ ト	[illegible]	体力↑耐力↑
顽固ハン	ウォーミル麦	[illegible]	体力↑
顽固ハン	ミノクスビーンズ	—	体力↑
顽固パン	ホホノタン	ジャンボピザ	体力↑
顽固パン	猛牛バター	ホクホク锅	体力↑防御↑
顽固ハン	ジャンゴーネギ	ドノキリゾノト	体力↑
顽固ハン	スライスサボテン	オノタマケーキ	— 体力↑耐力↓
ホワイトレバー	[illegible]	[illegible]	[illegible]耐力↑攻击↑
ホワイトレバー	ウォーミル麦	グ ラタン	体力↑攻击↑
ホワイトレバー	モンスターエッグ	—	攻击↑防御↑

雪山

完成沙漠区域的任务“沙の岚を呼びし龙”后，玩家就可以在寒冷期之外进入雪山。雪山区域特有的ランポス亚种，在其身上能够剥得ランポスの白鳞以及ランポスの白皮。虽然几率不是很高，但由ランポス亚种的材料制做的一套防具还是比较有使用价值的。另外，区域8山顶的钢龙蜕玩家一定要每次都记得发掘，虽然麻烦，但回报相当高。



极寒の地での狩猎

主要任务：ドスファンゴ×1　难度：★
契约金：100z　奖金：700z



A ポポ×4	400z
B —	—

从区域3开始都属于低温区，记得多准备些保暖剂。目标野猪王ドスファンゴ主要在区域6、7、8活动，还是一样的弱，以现在玩家的实力对付这种怪物已经不成问题了。其实这里最主要的还是收集，尤以区域8山顶的钢龙蜕最重要，不仅能拿到朽ちた龙鳞和钢の龙鳞，还有机会挖到さびた块。

暗阴を追う白影

主要任务：フルフル×1　难度：★★
契约金：250z　奖金：2200z

电龙フルフル最初会在区域5出现，区域5、6、7、8是其主要的活动场所。由于本作中它不会再经常跑到洞顶，因此战斗节奏加快了不少。ガウシカの角在中后期还算有些用处，平时要多收集一些。任务完成后“鉴赏模式”中收录“零下の阴に浮ぶ白光”。



繁殖期次要任务	奖金
A フルベビアイス×2	500z
B ガウシカの角×5	800z

雪山を追う红影

主要任务：フルフル亚种×1　难度：★★
契约金：250z　奖金：2200z



击败电龙フルフル后出现的讨伐任务。可以看成是电龙的强化版，攻击方式等都一样，只是颜色变成了很扎眼的红色(虽然是红色但能力绝对提升不到3倍)。主要的活动场所为区域5、6、7、8，而打倒它后有一定几率拿到“魅惑色の柔皮”，对于制作防具来说还是很重要的。另外，剥皮时电气袋的出现比较高，建议多刷几遍。

群れ成す牙兽の主

主要任务：ドドブランゴ×1　难度：★★★
契约金：100z　奖金：2400z

雪狮子王ドドブランゴ最初会在区域8出现，区域5、6、7、8是其主要的活动场所。雪狮子王的行动非常迅速，而且经常会召唤ブランゴ出来一同攻击玩家。另外它巨大的尖齿只有用火属性的武器才能破坏掉。任务完成后“鉴赏模式”中收录“白い阴の住人”。



A ブランゴ×6	600z
B ブランゴ×3	600z

繁殖期次要任务	奖金
A 肉食龙の卵×2	1000z
B ランポス亚种×5	400z

吹雪の召唤者

主线任务

主要任务：クシャルダオラ×1　难度：★★★★
契约金：0z　奖金：3600z



这次玩家需要与钢龙クシャルダオラ真正分出个胜负。钢龙会在エリア8等待玩家，打法与前两次战斗一样，毒属性武器是首选。任务完成后“鉴赏模式”中收录“吹雪に纷れる漆黑の钢”，同时可以进入新区域“火山”。另外在酒场可以同龙人族大姐比赛喝酒（のみくらべ）。

火山

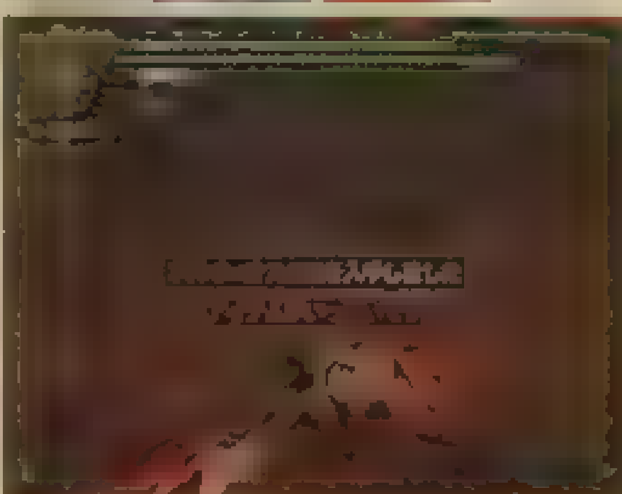
火山的性质与沙漠有些相像，大部分区域都由于高温需要玩家准备充足的降温剂。火山区域经常会有熔岩流经地面，玩家站在上面一定时间就会逐渐减血。

火山最大的特点就是矿非常多，尤其在上方几个区域，发掘出高等级矿石的概率还是很高的。不过遗憾的是玩家只能携带20个道具。

毒を统べる毒

主要任务：ドスイーオス×1　难度：★
契约金：100z　奖金：900z

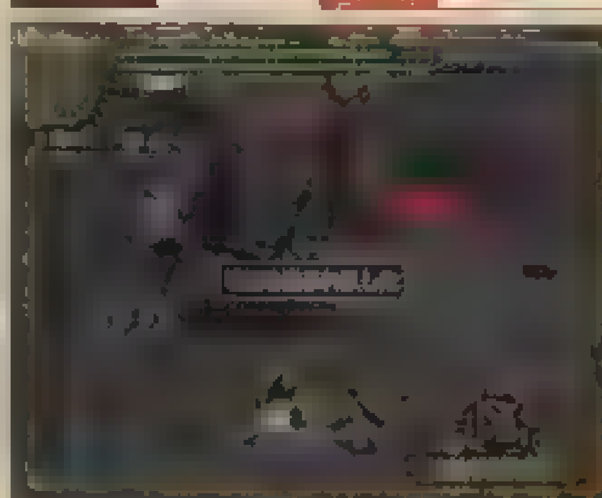
虽然会有不少红火龙和昆虫捣乱，但以目前玩家的实力对付红龙王已经非常轻松了，其实玩家真正的任务是携带大量铁镐到各区域采矿，因为这里的资源真是太丰富了。任务完成后“鉴赏模式”中收录“烈火の岩山”。



A イーオス×10	700z
B —	—

岩地に潜む陷阱

主要任务：バサルモス×1　难度：★
契约金：200z　奖金：1600z



A 燃石炭×8	1050z
B 破坏バサルモス的胸甲	700z

繁殖期次要任务	奖金
A 燃石炭×8	1050z
B 破坏バサルモス的胸甲	700z

岩龙バサルモス是玩家在火山遇到的第一个强敌，主要是因为除了腹部与脚外，其他部位都会弹刀，让擅长近战的玩家非常不痛快。保险的打法是建议大家装备有贯通的弓箭，只要及时清场，单独一个只会乱撞的岩龙是没有任何威胁的。

天地を走る大镰

主要任务：ショウグンギザミ×1　难度：★★★
契约金：300z　奖金：2800z

镰甲蟹ショウグンギザミ会在区域3出现。与盾甲蟹ダイミョウザザミ不同，镰甲蟹进攻更加积极，而且它的两个镰刀状蟹螯攻击范围非常广，对侧滚时机没有把握的玩家还是以防御为主。BOSS的两个螯需要用斩切系武器破坏，任务完成后“鉴赏模式”中收录“鬼面の大镰将军”。



寒冷期次要任务	奖金
A ガブラス×3	900z
B 秘密のホーチ×3	400z

繁殖期次要任务	奖金
A 破坏ショウグンギザミ的螯	1000z
B ガミザミ×4	[illegible]

灼热の霸者

主要任务：グラビモス×1　难度：★★★
契约金：300z　奖金：3200z



寒冷期次要任务	奖金
A 火药岩×2	2000z
B 火药岩×1	2000z

铠龙グラビモス是岩龙的高级形态，最初会在区域7出现。攻击方式与岩龙类似，不过直线范围的火炎射线攻击对于防御力不高的玩家来说是致命的。同样推荐使用能够贯通的弓箭，经常保持横向移动就可以无视BOSS的大部分攻击。

黑铠まとい亚种

主要任务：グラビモス亚种×1　难度：★★★
契约金：300z　奖金：3200z

击败铠龙グラビモス后出现的讨伐任务。黑铠龙的攻击方式与铠龙一样，因此能够贯通的弓箭仍然是推荐武器的首选。黑铠龙的胸甲能够被破坏，而且与铠龙一样砍断的尾部能够剥两次。



红炎の妃

主线任务

主要任务：ナナ・テスカトリ×1　难度：★★★★
契约金：300z　奖金：2500z



炎妃龙ナナ・テスカトリ是主线任务中玩家要面对的最后也是最强的BOSS。最初会在区域8出现，攻击方式与钢龙クシャルダオラ类似，但它为火属性且周身都有火属性判定，近战时一定要注意，好在只需要击退它就可以。任务完成后“鉴赏模式”中收录“炎国の妃”。

猫的网上趣闻 4

在国内玩日本的网络游戏有一定的延迟是无奈的 虽然这对于战斗的影响……方尽头还是败了。

塔

要想进入古塔区域，前提就是要凑齐3本“古塔の断章”（前中后共三篇），只后利用合成就可以得到通往古塔的钥匙——“古塔の书”。“中篇”可以在猎人商店买到（中后期），“后篇”则是要靠村民从隧道里面挖掘出来。最后的“前篇”是用“钢の龙鳞”与密林区域的山菜爷爷交换后得到的。

炎妃龙の宿りし塔

主线任务			
主要任务	ナナ・テスカトリ×1	难度	★★★★
契约金	0z	报酬	3800z



游戏主线的最后一个任务，目标就是击败炎妃龙ナナ・テスカトリ。通往塔顶的路程较长，不过在沿途，玩家能够采到不少高等级的矿石以及昆虫。另外沿途还会出现大量的蛇龙以及白ランポス，是收集素材的最好场所。炎妃龙在塔顶（区域10），玩家如果被击败就会在区域9复活，而不用从N远的营地重新再跑一遍。

与PSP版联动



作为系列的最新作，《怪物猎人2dos》与《怪物猎人P》能够联动”自从一公布就成了大家争相猜测的重点。联动非常简单，首先当然是用USB线将PS2与PSP连接，进入游戏之后在菜单画面选择CONNECT，如果是刚开始玩，第一件事就是创建角色，创建完成后便会进入连接准备画面，当两台机器都准备好后，伴随一段很搞的动画，联动成功了。

《怪物猎人2dos》追加

1. 行商婆婆可购物品增加
2. 获得部分怪物资料
3. 能够生产新装备
4. 新发型
5. 小猪追加新服装（魅惑的粉色）

《怪物猎人P》追加

1. 行商婆婆增加新物品
2. 村长处追加紧急任务“怒りの黑狼鸟”
3. 小猪追加新服装（魅惑的粉色）
4. 床边情报志增加“联动情报”
5. 与行商婆婆旁边的猫对话能够雇佣高素质猫厨师
6. 获得全部怪物资料
7. 开启农场建设项目

BOSS战

飞龙类

飞龙类BOSS的攻击力、防御力都要远远高于前面提到的两类，是新手玩家晋级所必须面对的强力敌人。中期玩家能够遇到的飞龙类BOSS有雌火龙リオレイア以及电龙フルフル，尤其是雌火龙，不熟悉打法的话很快就会坐上“猫车”。

雌火龙的攻击方式有冲撞，撕咬、甩尾，吐火球和空旋。撕咬的威胁最低，只要注意到它的攻击动作及时侧滚或防御就可以。冲撞很好躲，而且扑到地上时会有



▲火龙在地面吐火球以及冲撞后都会有比较长时间的硬直，熟悉BOSS的打法后玩家便可以利用这些机会快速有效地攻击目标了。

破绽，但由于往往离玩家较远，因此不是很容易有效反击。建议玩家在区域的边界附近引诱BOSS冲过来，只要提前向侧面跑并及时侧滚都可以躲开，而这时的BOSS正好倒在身后，马上冲过去占几下便宜。甩尾与怪鸟系类似，不过范围、伤害等都上了一个等级。同样是要站在它肚子下面打，而且装备大剑的话可以很快砍下尾巴，虽然甩尾同样有伤害，但范围小了很多。空旋伤害不低，而且附加中毒非常有威胁。当雌火龙身体放低、头压下来，就说明它要发动空旋了。这是一定要往它的侧面闪躲，来不及的要马上防御。由于准备动作不是很明显。在地面吐火球是玩家最安全的进攻机会，一定不要放过，而空中吐火球只要保持一个方向的移动就没有危险。

电龙フルフル由于不能爬上洞顶，因此打起来痛快多了。对付它自然火属性是首选，另外由于电龙并不像雌火龙那样进攻猛烈，因此推荐使用本作新登场的弓。弓的好处就是不用与BOSS展开正面的接触，因此甩尾以及发电就没有任何威胁了。电龙惟一需要注意的就是飞扑，不过只要在拉弓蓄力的时候保持横向的移动，



▲电龙、铠龙等能够以自身为圆心进行范围攻击确实容易让近战的猎人吃到苦头，如果装备新增加的弓，则完全可以忽视这些问题。

安全系数还是非常高的。不过使用弓对付BOSS最大的问题在于旁边捣乱的杂兵，雪山区域问题还不明显，但到了沼地或是火山，如果战斗最初没能及时清场，那么等待玩家的就是一个噩梦…

岩龙バサルモス是进入游戏后期遇到的怪物，主要攻击只有冲撞、甩尾、吐火球以及喷毒气。岩龙最烦人的其实是因为它全身收拾岩石，因此除了头和胸，攻击其他部位都会弹刀，因此还是推荐大家装备弓（最好有贯通）来对付它。像与电龙战斗一样，只要保持距离铠龙的大部分攻击都是没有意义的，只要弓使用得熟练，胜利只是时间问题。另外火山大部分区域都有能爆炸的岩石（立在场地上的白色岩柱），引诱铠龙撞上去可以对其造成不小的伤害。

可破坏部位一览

古龙类	
クシャルダオラ	角、尾部
ナナ・テスカトリ	角、尾部
オオナズチ	尾部
飞龙类	
リオレイア	翼爪、头、尾部
グラビモス	尾部、胸部
バサルモス	尾部、胸部
ディアブロス	角、尾部
鸟龙类	
イャンクック	耳
イャンガルルガ	耳、翼爪、尾部
ゲリョス	头
甲壳类	
ダイミョウザザミ	蟹螯、壳
ショウグンギザミ	蟹螯、壳
牙兽类	
ドドブランゴ	牙、尾部
鱼龙类	
ドスガレオス	背鳍

注 尾部需要用斩切系武器才能破坏，而对付甲壳类的壳用打击系武器最有效率。另外，ドドブランゴ的牙必须用火属性的武器才能破坏。

牙兽类

牙兽类的BOSS数量比较少，野猪王ドスファンゴ、大桃毛兽ババコンガ以及雪狮子王ドスブランゴ都是这一类的。它们的弱点属性都是火，而雪狮子王由于身处雪山，因此冰属性非常高。

牙兽类的主要攻击手段基本是直线撞击，因此只要经常保持位于它们旁边进攻便比较安全。对付野猪王以及大桃毛兽很简单，只要装备灵活的单手剑或双手剑跟在它侧面砍就可以。不过大桃毛兽的“放屁”攻击需要注意，因为中招后一定时间不能使用恢复系道具。另外，大桃毛兽非常贪吃，如果有条件可以扔几个毒肉、麻痹肉什么的，能够让战况更加有利于我方。

大桃毛兽与雪狮子王都有飞扑，但真正有威胁的还是雪狮子王的。一旦与玩家的距离变远，很高几率会发动飞扑攻击（先向后仰，再飞扑一拳），而且落地后会



▲雪狮子王扔雪块的时候是玩家比较安全的进攻机会，不过在攻击的时候依然要注意不能被掀起的雪块蹭到。

很快地跳开。对付雪狮子王要有耐心，扔雪块的时候是最安全的攻击机会。它有一招吹雪很是烦人，中招后玩家会被冻结，无法冲刺或回避，这是一定要赶快转换区域，否则凶多吉少。闪光弹对雪狮子王有效，使用得当可以大大提升攻击效率。当它出现腿瘸样子的时候就说明快不行了，这时它会去区域3睡觉，抓紧时间结束战斗吧。

鸟龙类

鸟龙类是《怪物猎人》世界中数量最多、分布最广的种类，ドスランポス、イャンクック、ゲリョス等怪物都属于这一类。它们最大的特点就是行动迅速，身体灵活。蓝、黄、红龙王是这个系列最初级的BOSS，它们攻击方式基本相同比较容易对付，不过黄、红龙王在攻击时会附带属性，尤其是黄龙的麻痹，一不小心就会死得很冤。它们的攻击主要是撕咬以及飞扑，撕咬只能攻击正前方，因此保持移动便没有问题。飞扑其实更是命中率低，但玩家在对付杂鱼的时候经常会忽略远处的BOSS，因此很多时候都是被偷袭。对付这些家伙只要掌握攻击节奏就行，如果初期攻击力不高，可以采用二连击一侧滚的打法。

大怪鸟、毒鸟是鸟龙类最具代表性的，攻击力以及体力都提升了很多。攻击方式有撕咬、突击、甩尾以及喷火（喷毒），发动撕咬和突击时怪鸟的前期动作很明显，只要玩家不是处于攻击后的硬直基本都能躲开。喷火与喷毒的射速慢，只要注意回避的方向都可以无视。攻击这种大型怪物时最理想的位置就是它两腿的下方，但如果站位偏后就很可能被甩尾打中。单手剑系建议站位靠前，这样在攻击时能够借助连击的动作移动到腿下的安全区域，而且还有机会攻击到目标的头。怪鸟体力不多时表现为走路一瘸一拐，这时它会逃跑到区域6睡觉，要小心的是把它打醒后会进入暴走状态（口中冒黑烟，毒鸟则是冒紫烟）。



这是FPS的火爆狂飙！

文 暗天使
编 阿迪

BLACK

黑煞　EA Games Criterion Games　FPS

多机种

攻略速解

在以往推出的FPS作品里，绝大部分作品所着重渲染的环境破坏是玩家所不能人为控制的，比如轰炸机投弹、坦克炮发射、地雷爆炸等等轰得天崩地裂的感觉。而《黑煞》则和这些作品完全不同，你所射出的每一颗子弹都能让你面前的物体火星四溅！在《黑煞》的世界里几乎没有物体是不能被摧毁的，你要做的就是打完一梭子紧接着再来一梭子，将人为破坏的快感完完全全交给玩家自己来控制，你就是《黑煞》世界里的破坏之王！Criterion Games在RAC领域凭借着"《火爆狂飙》系列"捞足了口碑和银子，他们深深了解现在的玩家想要的是什么，那就是由极其纯粹的视觉刺激所引发的快感。现在，在FPS领域他们也做到了，就是这部《黑煞》，你千万不能错过。

XBOX版操作一览



PS2版操作一览



剧情概述

《黑煞》的故事背景设定在一个虚构的现代化城市Esque，游戏剧情讲述了在肯尼迪总统被刺后，为了消除国际恐怖组织而组建的一个对总统都保密的高度机密特种部队——"黑煞"纵队。这支部队的首要职能就是执行秘密反恐任务。游戏的主角布莱克是原黑煞纵队的一名成员，由于某个神秘原因的关系他不幸沦为了阶下囚。为了能够早日离开监狱，布莱克无奈之下接受了指挥官的命令，又重新复出加入了"黑煞"反恐纵队，肩负起扫除东欧恐怖组织的使命。



系统简介

体力显示

游戏左上角的绿色槽是游戏主角的血槽，当血槽呈红色的时候表示其危在旦夕，当血槽只剩下一格时，便会出现沉重的心跳声，此时人物动作会变得迟缓，进入濒死状态。但是如果能够撑过几秒钟，便会恢复正常，血槽会自动补满到两格，血槽空了，游戏也就GAME OVER。血槽下面是所带的医药箱



▲[illegible]

的数量，最多可携带[illegible]。[illegible]是武器的装弹数量，[illegible]雷的数量和备用子弹的数量。

关卡设置

游戏中一共设置了8个关卡，每一关都由主要任务和次要任务组成。主要任务贯穿于每一关的始终，其中还包含了大量的次要任务（至少8个），只需完成其中一小部分便可达成最终的过关条件。这个过程比较容易，但是由于多数关卡的场景巨大，道路分支众多，使得达成每一关中所有的次要任务变得



颇有难度。在以下的流程攻略中我们将向玩家详尽地揭示每一关中所有次要任务的达成条件。

▲解放军前辈教导我们："对待敌人要像冬天般严酷，对待同志要像春天般温暖。"贯彻并发扬老一辈战士的精神，是我们义不容辞的责任。

射击准心

屏幕中白色的小点是瞄准用的准心。当准心瞄准敌人时，变成红色，瞄准队友的时候变成绿色，此时射击被强行制止。当准心变成蓝色时，表明所指物体为次要任务（需破坏的保险箱、手提箱等）；当准心变成黑色时，表明该物体（车辆、油箱等）是可以破坏摧毁的。



▲[illegible]

隐藏要素

[illegible]Normal难度通关后，将开启[illegible]Normal难度下的白银版武器[illegible]Easy或Normal难度[illegible]，所有枪支的子弹数变[illegible]。[illegible]Hard难度通关后，就可[illegible]，在这个难度下[illegible]所有武器的白银版[illegible]无限弹药。

黑煞流程攻略

Normal 难度一周目流程

Mission 1 Veblensk city street

[illegible]

次要任务数：8

1.游戏一开始，首先捡起铁门边上的SPAS12（短枪），打破铁门。在前方拣到医药箱，右边是AK47（冲锋枪，按下上键可以选择武器单发、续发或连发方式）。在左侧的房间里获得手雷。下楼梯后进入街道前，可以尝试打爆下方的汽车炸飞敌兵。



2.现在可以选择走右侧的街道或直走后右拐小巷，无论走那条都将在后面的大街会合，看到在大街前方的博物馆外需要会合的我方陆战队正和敌人交火。

3.在大街右侧的一栋废楼入口处的楼梯附近拣到侦察卷图（次要任务1）。

4.上楼后在地板上换取隐藏武器UZI（次要任务2）。消灭了所有的敌人以后，在博物馆对面的房间内破坏笔记本电脑（次要任务3）。进入博物馆之后，在楼梯口所对的墙上获得红色文件（次要任务4）。消灭了二楼的某个敌兵后，会从其身上掉落文件，将其拾起（次要任务5）。顺着博物馆二楼的走廊跳到街道，换取前方小巷口处墙边的RPG（火箭筒）。在小巷对面的房间内破坏笔记本电脑（次要任务6）。出来后，用RPG消灭前方高塔上的火箭筒兵。继续前行，破坏左侧大楼门口岗哨内的笔记本电脑（次要任务7）。



▲不能放过每一处可疑的痕迹，否则很容易错过次要任务。

5.左拐在进入大楼的小门前需消灭几名敌兵，在入口左边的墙上获得红色文件（次要任务8）。进入小门后结束本关。

Mission 2 Treneska Border Crossing

[illegible]

次要任务数：13

1.本关主要特点是树林中分岔路太多，场景太大，容易丢失次要任务。游戏一开始选择右侧支路前进一段路程后，下坡找到右侧山洞，消灭了其中的敌人捡起AK47，拣到AK47消音管和一个医药箱。



2.出山洞后，继续选择右行，还会发现另一个山洞，在其中可以拣到医药箱，出山洞以后，便可以来到边界上的敌军军营外。警报被拉响后，便会有大量敌兵涌出，这时可以暂时躲避在山坡下方不远处的桥洞里，等待敌兵前来，减少被多人攻击的机会。然后，再消灭哨塔上方的敌兵，进入[illegible]，应[illegible]利用[illegible]可破坏[illegible]的物体，消灭敌兵。

3.在左侧的一栋废楼的二楼可以找到一个医药箱和一个保险箱，并且可以换取边上的霰弹枪，打爆保险箱（次要任务1）。军营内右侧一些房间的铁门可以用手榴弹或霰弹枪炸轰开。进入以后可以分别获得红色文件、破坏白色保险箱、白色手提箱（次要任务2、3、4）。

4.离开军营后，前方的入口处还有一个火箭筒兵，此时采取蛇形路线前进，加以火力强劲的AK47冲锋，消灭了这个士兵便可顺利跨越边境，进入隧道。此时会出现第一个自动存档。

5.通过隧道后，来到丛林公路上。直走是公路，左拐是通往树林的山路。建议先左拐，在山坡的断石上可以找到隐藏武器RPG（次要任务5）。

6.然后返回公路，在公路进桥时右边的山坡上，有个敌兵据点，在那里可



以拣到RPG弹药。

7.从桥头右边的狭长通道下坡左拐直走来到河边，在河边的小屋内破坏笔记本电脑（次要任务6）。

8.桥上驻守着大量的敌兵，灵活利用桥面上的爆炸物，减轻作战压力。在桥的另一头的木房内获得红色文件（次要任务7）。

9.过桥后右拐是进树林，直走便会看到驻扎些许敌兵的战壕，消灭所有敌兵后，进入战壕沿通道直行，期间会出现第二个自动存档。

10.顺着狭长的通道前行，会遇到两名持霰弹枪的铁面武装兵。注意不要让其近身。

11.出了通道，沿树林向前走会出现三条岔路，选择有大量敌兵驻守的那条道路，可在石块旁找到侦察卷图（次要任务8）。

12.在村庄中一处多楼层的废楼内，破坏一层的笔记本电脑（次要任务9），在三楼获得红色文件（次要任务10）。之后需要顶住敌军的大举进攻，包括若干迎面冲来的霰弹兵。消灭所有敌人后，在圆柱形大油桶附近的房间内破坏箱子上方的白色手提箱（次要任务11）。在另一栋较高的废楼内（村庄中只有两栋楼房较高，可根据此找到位置），上楼梯时在墙上获得红色文件（次要任务12）。

13.最后再清除所有农场建筑物中的剩余敌人就可结束本关（一共有五处）。

Mission 3 Naszran town

次要任务数：12

1.游戏一开始一路前行进入墓地，采用折线式前行，不易被敌军狙击手击中，中途有医药箱可以补给。到达狙击手所在的废墟内，消灭了其中的敌人以后，在地下室内摧毁保险箱（次要任务1）。上楼梯时，在墙上获得红色文件（次要任务2）。

2.在二楼的窗户边缘，可以更换狙击步枪。使用狙击步枪（按上键进入5倍狙击窗口），消灭下方的所有敌人以后，可以搜索外围的墓地，找到剩余的医药箱。

3.使用狙击步枪探察远处左上方的动静，适时开火消灭地面和高台的哨塔内的敌人。从左上方废墟的断墙下来到一块空地。此时出现第一个自动存点。

4.消灭了前方的两名敌人后，一路来到另一片墓地。这时出现主要任务，要求占据敌军狙击手的占据点，分别位于石桥的两侧。

5.在外形呈圆柱形的狙击手据点所在山坡的下方，有一间木屋，用手雷炸开木屋的门，摧毁保险箱（次要任务3）并在旁边的架子上换取隐藏武器M203（次要任务4），一把威力巨大的榴弹枪。

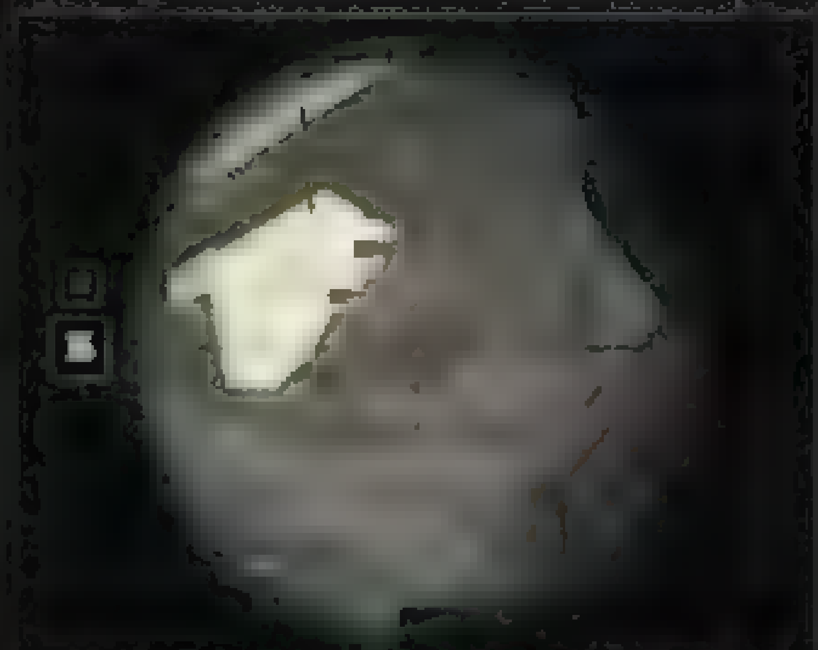
6.进入右上角的一处建筑物内，用手雷炸开屋内的门，从一间房间断裂的地板下方的洞口跳入，首先在上方的沙发旁的箱子上获得红色文件（次要任务5），跳下后破坏保险箱（次要任务6）。从地板下方的洞口进入四通八大的地下通道。

7.在通道的尽头用狙击步枪消灭了几个远处的敌兵后，顺着战壕前进，会遭到远处高楼的火箭筒兵的攻击。使用狙击步枪将其消灭之后，在战壕内可以拣到RPG。出了战壕，便是建筑物废墟，在另一侧的战壕所通往的地下掩体内可以找到红色文件（次要任务7）。从战壕返回时注意找到远处向你发射火箭筒的敌兵将其消灭。在一间放有AK47消音管的房间内，上楼梯时注意缓慢前行，装备UZI或AK47小心楼上冲下的强体力铁面霰弹兵，并做好及时补血的准备。打爆二楼墙角的白色手提箱（次要任务8），在顶楼的墙上获得红色文件（次要任务9），然后从该侧的楼梯下到二层（下去后就无法返回了），之后出现第二次自动存点。

8.一路前行，从背后射击守卫的后脑，在守卫身旁拣到侦察卷图（次要任务10）。出了建筑物又来到另一个战壕。首先消灭战壕里的敌兵，然后再配备RPG消灭建筑物高层的火箭筒敌兵，一个在战壕内拣药箱的正对面，一个在前行右拐的正对面。

9.出战壕后，在刚才第一名火箭筒兵所在的楼房内打破手提箱（次要任务11），注意在墙上获得红色文件（次要任务12），墙角可以获得RPG弹药。

10.出楼房后，沿战壕右拐，装备上RPG，现在应该有了足够的弹药，本关也接近尾声，不必吝惜RPG弹药。出战壕后，在左侧的建筑物内有火箭筒兵的攻击。


▲我们都是神枪手，每一颗子弹消灭一个敌人

11.前方是最后一个敌军占据地，有敌人严密把守，多利用火箭筒。过木板桥后，可以进入一有三条通道（左、中、右）的战壕，中间的火力最猛，左右两边分别都会遭到尽头建筑物高层敌人的攻击，UZI和AK47的射程都不理想，惟有火箭筒比较适用。消灭了所有的敌人，进入尽头的大楼内便可结束本关。

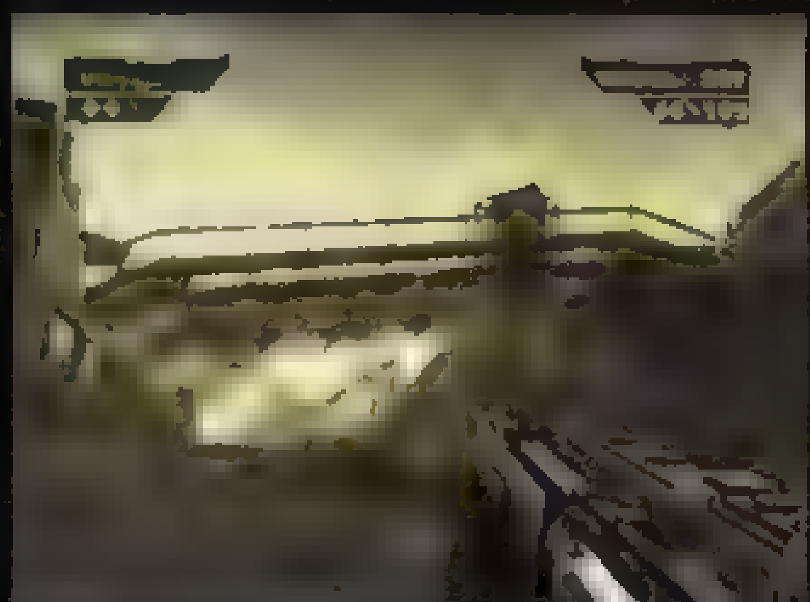
Mission 4 Naszran Foundry

次要任务数：11

1.从本关开始的大楼上就可以使用消音手枪选择适当的距离对下方的敌人进行射杀，一旦打破沉寂，就会遭来大量的敌兵，但是这是不可避免的。

2.下楼之后，在一栋建筑物内可以找到保险箱，将其破坏（次要任务1）。下坡之后，便到达兵工厂，在进入铁丝网之前，可以选择远程射杀敌人，虽然需要消耗掉不少冲锋枪的弹药，但是只要距离足够远，下方的敌人是不会主动开火的。

3.见到前方出现分岔路时，选择右边上坡可以获得两个医药箱，过天桥后在对面的建筑物内获得侦察卷图（次要任务2）。



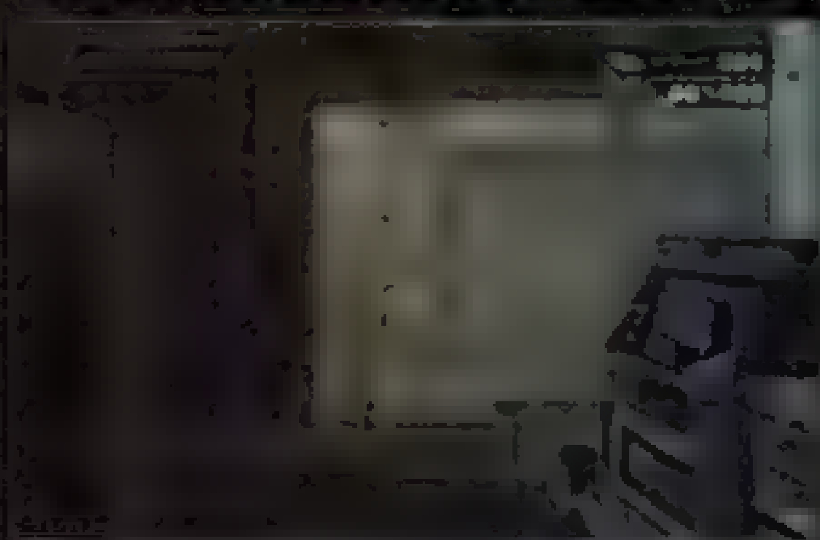
4.进入铁丝网之后，小心布满地面的地雷，可用子弹将其引爆。提示在厂区内一定要留心地面，以免踩到地雷从头再来过，在此之前可是没有自动存点的，切记。在厂区内可以打破油鼓以炸飞附近的敌人，减轻作战压力。在一间房间内可以获得G36C消音管。炸碎一扇红色铁门，在里面获得红色文件（次要任务3）。

5.进入第二道铁丝网内部前，首先留心地面，引爆地雷，进入以后注意左上方塔楼上的火箭兵，要立刻将其消灭，否则很快就会送命，消灭火箭兵之后，敌人的增援部队就会出现，火力很猛，后撤到铁丝网附近。消灭了所有的敌人后，跳下沟内，用手雷清除了挡在洞口处的木箱后，进入防空洞。此时，第二个自动存档才会出现。

6.防空洞内可以补给一些弹药。出了防空洞，之后会陆续得到我方狙击手的帮助。

7.一路前行便可来到厂房内，消灭了所有的敌人之后，在一层绕过架子往内走，会找到一扇红色铁门的房间，用手雷炸开门，同时破坏掉里面的文件箱（次要任务4）。在房间的桌面上换取隐藏武器magnum（次要任务5），一把威力强大的中短程手枪，只需一枪即可使普通敌人毙命。从铁楼梯上楼后，在二楼的墙上可以获得红色文件（次要任务6）。

8.从二楼中心的门来到另一厂区，下面的路比较单一，顺着路前行，如果敌人离你很近，可以试一试手中的magnum手枪。在过天桥时会看到摆在边上的RPG，这时远处的火箭兵就会出现向你开火，在你的左边，此时立刻换取RPG，用它打爆对面的大油桶，爆炸的范围比较大，可以炸飞该



兵，过桥后在木架子上可以获得红色文件（次要任务7），从边上的楼梯进入通道，第二个存档出现。

9.之后出现主要任务，要求破坏武器制造车间和破坏武器制造设备。车间内可以换取P90冲锋枪（中远程，威力大于G36C）。在左边弹药库内部的墙上获得红色文件（次要任务8）。

10.在二楼用机枪射击远处平台桌上的笔记本电脑（次要任务9）。

11.用手雷炸毁分别位于一层、二层三个空间的四台武器制造器。

12.全部破坏之后，这时外面左侧的弹药库的大门已经打开，一群敌人蜂拥而入，此时不要太心急往前冲，因为敌人的装备也是P90冲锋枪，离敌人太近时，去血很快容易送命。在铸造车间中，消灭了所有的敌人后，注意这里的敌人火力非常地猛烈，只能步步为营才有活命的机会。在尽头二层的房间内破坏笔记本电脑（次要任务10）。破坏完笔记本电脑，这时上层的敌人应该冲下来了，注意隐蔽，填满子弹，他们的攻势非常猛烈，很容易丧命。在顶层的墙上获得红色文件（次要任务11）。

13.在高层的平台上破坏三个金属熔炼炉装置上的红色供电器。破坏成功后，便会出现一些敌兵，消灭后攻破得到铸造车间的入口处，本关即宣告结束。

Mission 5 Tivliz Asylum

次要任务数：12

1.从二层地板上的缺口跳下地面，在前方路口处带上本关分配的两名NPC陆战队队员，进入车场后，可以将步伐放慢一些，让NPC为你消灭冲出的敌人，亲自来到铁楼梯上到二层平台上，消灭远处的火箭筒兵。

2.穿过车场，一路前行，在角落的房间内打破保险箱（次要任务1）。

3.出来后，出现大量敌兵，远处大楼的顶层出现敌军RPG，火力太猛，在接近大楼前，先在附近（出刚才房间后前行道路的右侧）找到RPG，在摆放RPG的附近的房间内的墙上贴有红色文件（次要任务2）。取得RPG后消灭楼里的火箭筒兵，三楼和二楼各有一个，以及火力强劲的机枪手。

4.靠近大楼后，发现这就是敌军的避难所，会不断地有敌人从大楼内跳出反击，消灭了所有的敌人后，用RPG击碎大石，轰开避难所大楼的入口。进入后，从地面的洞口跳下。此时，出现第一个自动存档。

5.一路前行，途中可以拣到MP5的消音管。到达避难所之后，首先消灭地面和楼层上方的敌人，来到二楼，道路是惟一的，先不急着进门，埋伏在入口附近，等待霰弹兵的出现，将其消灭后再进入。用手雷炸毁裂墙，此时前方出现手持护盾的防暴兵，火力很猛，用手雷将其消灭。

6.炸毁三面墙壁后，在尽头的房间内，打碎保险箱（次要任务3）。在通道中消灭埋伏在一间房间里的敌兵，进入房间打碎墙壁，在隔壁的房间的墙角处换取隐藏武器M16（次要任务4）。



7.出门后将遭到右侧远处平台上一排敌人的猛烈袭击。此时，明智的打法是撤退回来，到隔壁的房间内，从窗户向敌人攻击，可以将损伤减小到最小。如果非要冲入前方的通道内，注意协调积极的进攻和防御并及时的补血。前方隐藏有一名霰弹兵，房间的窗外是敌人的几名机枪手，顶过这一波进攻，在通道的桌面上可以取得红色文件（次要任务5）。

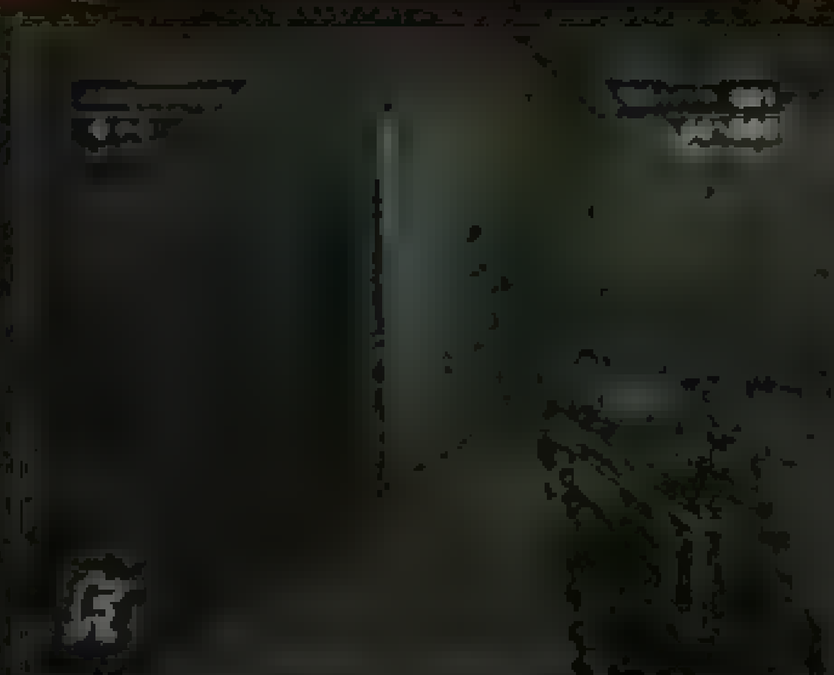
8.顺着通道前行，在出口处，首先得消灭外面左右两边高层平台上的各两名敌兵。出去后，大量敌兵将出现，此时可以撤回楼梯口，击碎挡墙，利用远距离射杀敌兵。在正前方入口处的两边墙角处分别有通往上层的楼梯，在两侧平台上分别打碎手提箱或获得红色文件（次要任务6和7）。到达平台上方时，先不着急去达成次要任务，守住楼梯口，会有2～3名的霰弹兵冲上来，适时扔手雷配将其消灭。



9.从入口进入后，通道内会出现不少敌人，其中最难缠的就是防暴兵，此时不要硬拼，适时地往后撤退，或利用通道两侧的房间暂时躲避，里面有一些医药箱。摧毁其中一间房间内桌面上的笔记本电脑（次要任务8），获得另一间房间内的红色文件（次要任务9）。且战且退，消灭了所有的敌人之后，顺着通道，走廊就能到达低洼之地，下楼梯后便可会出现第二个自动存档。

10.在底层的房间内获得侦察卷图。从另一个门进入大厅，消灭了所有的敌人后，在左侧的房间里摧毁笔记本电脑（次要任务11）。从楼梯上到二层，在一房间的墙上获得红色文件（次要任务12）。然后从一层尽头的路口进入下楼梯，出现第三个自动存档。

11.到达底层后便开始出现敌人，先在弹药库内补给弹药和医药箱，建议选用UZI和MP5。然后，进行本关最后的自卫战。进门之后，门便会被锁死，里面将陆陆续续地出现手持冲锋枪主动往前冲的敌兵和防暴兵。首先占据右上方唯一的房间，黑先将里面的防暴兵诱出，然后紧贴墙壁等待敌兵冲进来，损失的弹药（包括手雷）会从敌兵身上掉落，这样可轻松消灭大部分敌人。然后用手雷消灭三名护盾兵，最后前方机枪巢内将出现大量机枪手二楼上方也会出现大量敌兵，全部消灭后，用手雷炸毁机枪巢穴，本关便宣告结束。



Mission 6 Vratska Dockyard

次要任务数：10

1.本关开始的道路比较简单，敌兵的攻势也不猛烈，一路前行，当第一次看到通往二楼微机控制室的铁楼梯时，用短枪轰倒铁门，进入控制室，在其中可以获得短枪的弹药和一个医药箱。出来后在前方道路上的急装箱内可以换取隐藏武器狙击步枪（次要任务1）。

2.绕过急装箱，来到靠海的黄色塔楼下方的栏杆处，在一个角落的集装箱壁上获得红色文件（次要任务2）。在前面的道路上需用狙击步枪击毙对面建筑物上方的火箭筒兵。

3.第二次遇到有铁楼梯通往二楼微机控制室时，在里面的桌面上可以取得侦察卷图（次要任务3）。一路前行，步步为营逐渐靠近敌人的机枪哨塔，打爆哨塔下方的油箱将其炸飞。然后，从哨塔附近的楼梯上到二层，消灭了前方小屋内的敌兵，在墙上获得红色文件（次要任务4）。从小屋内的门下楼梯，此时，会出现第一个自动存档。

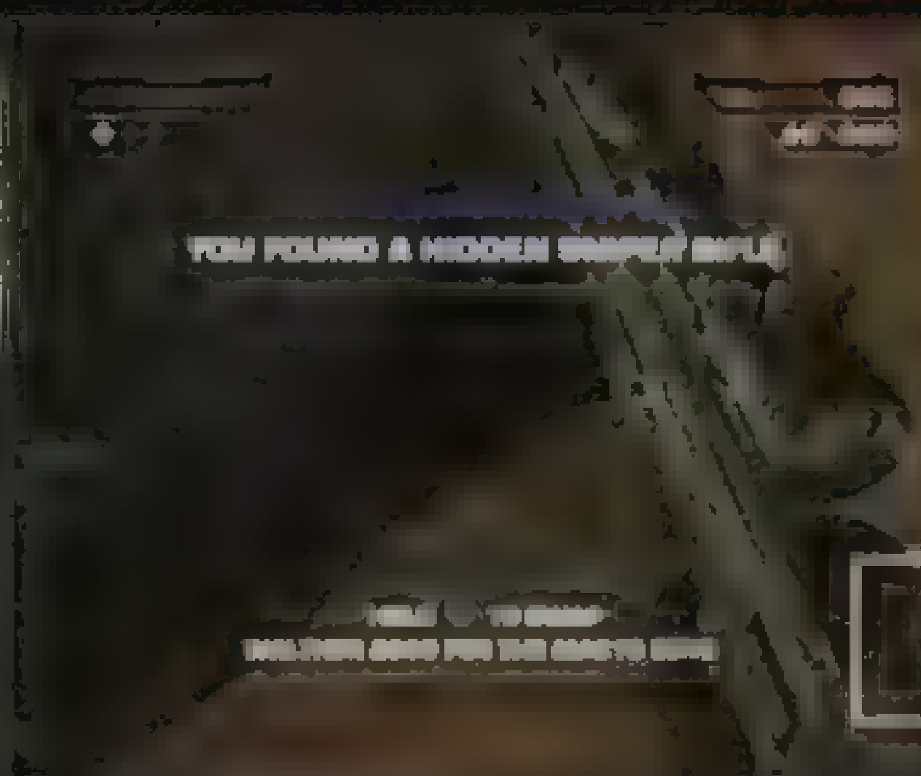
4.在底层消灭了值班室内的两名敌兵后，轰门进入。可以换取M249冲锋枪。在架子上取得手提箱（次要任务5）。用手雷清除前方道路上的障碍物。沿通道出来后，来到另一海港。过铁桥后，在左侧的楼梯上拣到M249消音管。从另一边的楼前进入小型微机控制室，在箱子上方取得红色文件（次要任务6）。继续前行，出现敌兵，打破前方的油筒将其消灭，同时一并摧毁左侧靠窗户的笔记本电脑（次要任务7）。

5.抵挡敌人的埋伏。在靠近大楼前，先打破里面的保险箱（次要任务8）。前方大楼中会出现不少敌人，包括火箭兵。当火箭兵出现时，摧毁其所在平台下方的红色通气管道接口，使其爆炸。进入大楼第二个自动存档出现。

6.在墙上取得红色文件（次要任务9）。上楼梯在二层换取狙击步枪。利用其消灭远处楼房和楼外侧地面上的敌兵。下楼梯后，从前方左侧楼梯来到二楼，在房间内打破保险箱（次要任务10）。然后爬上三楼，到通道的尽头，在楼梯口利用一掩体消灭远处的火箭筒兵。

7.剩下的任务便是成功进入尽头的楼房内，现在最棘手的问题是找到在暗地里狙击你的敌兵。一共有两名，[illegible]于前[illegible]的左手[illegible]层。进入大楼后，顺着通路来到尽头本关便宣告结束。







Mission 7 Graznei Brighe

次要任务数：8

1.本关开始，出了地下通道从两旁的梯子登上大桥，便会看到宏伟的大桥，桥上堆满了废弃的车辆，你的NPC会在一旁协同作战。从一狭长的斜坡，来到大桥的最顶层，利用冲锋枪远距离消灭下方的敌人，如果敌人躲在车后，可以打爆车辆将其消灭。从楼梯下到大桥的底层，可以找到一些医药箱。

2.通过铁板阻拦物之后，便进入大桥的第二阶段。一群敌军正躲藏在废汽车后向你开火，敌军的火箭筒兵也出现。依然是通过大桥两侧的斜坡占据最高层，选择敌军火箭筒兵所在的一侧，在另一侧的最高层可以找到隐藏武器RPG（次要任务1）。



3.在顶层可以远距离射杀所有的敌人。消灭了所有的敌人后，别忽略了废公共汽车内的大量物品。此时，大桥前方的路已经被铁板封死，在附近一架废公共汽车中获得红色文件（次要任务2）。从大桥边上的楼梯下到该段大桥的最底层，下去往前走，便会发现通往过道的路口，在入口处拣到消音管。从台阶下到地面后，便不能再回头了。此时，出现第一个自动存档。

4.在前方不远处的墙上获得红色文件（次要任务3）。一路前行，消灭了两名霰弹兵以后的通道再摧毁右侧墙边摆放的手提箱（次要任务4）。出去以后，便来到大桥的第三阶段。消灭了前方的一波敌兵后，从废公共汽车右侧的楼梯下到大桥的底层，在尽头可以找到侦察卷图（次要任务5）。



5.在第三部分大桥的顶层可以换取狙击步枪。在狙击步枪附近二层天桥的地板上有一个灰色的手提箱，将其摧毁（次要任务6）。从该部分的第二座天桥上可以换取RPG，利用这些装备消灭冲上天桥的护盾兵及远方的敌兵火箭筒兵RPG。从该天桥下坡时，留心布满地面的大量地雷，可先将其引爆。

6.在跳下前方的石板（出现第二个自动存档）之前，先从边上的楼梯下到大桥的底层，在尽头的墙上获得红色文件（次要任务7）。通过雷区或便抵达敌军隐藏地的入口处。从石板跳下之后便不能再回头了，建议在此之前配备PRG或狙击步枪+冲锋枪，以免弹尽。到达对面之后，便会涌现出大量的敌兵。

7.躲藏在废汽车后可不被大楼上方的敌军火箭筒兵击中。消灭所有敌人后，在前方大楼的墙上贴有红色文件（次要任务8）。

8.使用3枚手雷炸开大楼的大门。消灭两名防爆士兵后，摧毁第二扇门结束本关。



Mission 8 Spetriniv Gulag

次要任务数：16

1.在进入街区之前，首先搜索几间小屋，可以拣到手雷、MP5消音管。下台阶后进入街区。左拐下台阶，找到一栋装有铁门的废楼，在里面一层的墙壁上获得红色文件（次要任务1）。可用短枪轰门，也可从另一侧无门的入口处进入。

2.在二层一个房间的墙上获得红色文件（次要任务2）。在四层的楼梯口的墙上获得红色文件（次要任务3）。在大楼的顶层可以换取C36G，从另一边的楼梯下楼后在墙角处换取隐藏武器狙击步枪（次要任务4）。注意此时窗户对面的楼顶会出现火箭筒兵。消灭了下方地面上的所有敌人后从边上的铁楼梯下到地面。



3.绕到楼梯口所对的楼房的后面，缓步前行，小心从房内冲出的手持短枪的铁面武装兵。进去后打破保险箱（次要任务5）。出来后，在前方有铁楼梯通往楼房的顶层可以取得医药箱、狙击弹药10发和RPG1发。

4.继续往前方的大厦前行，前方机枪巢中会不断出现机枪手，还会有霰弹兵向你冲来。注意保持距离，使他的威力强大的短枪不致于击中你。之后，还会有两次每批两名的防暴兵冲出，注意隐蔽，用机枪扫射，配合扔手雷将其消灭。之后再消灭大厦外剩余的敌兵。大厦外空地上堆放的汽车、弹药箱和汽油桶都是可以打爆的。

5.从台阶进入大厦。消灭入口处两名敌兵后，从圆形楼梯下去时出现第一个自动存档。

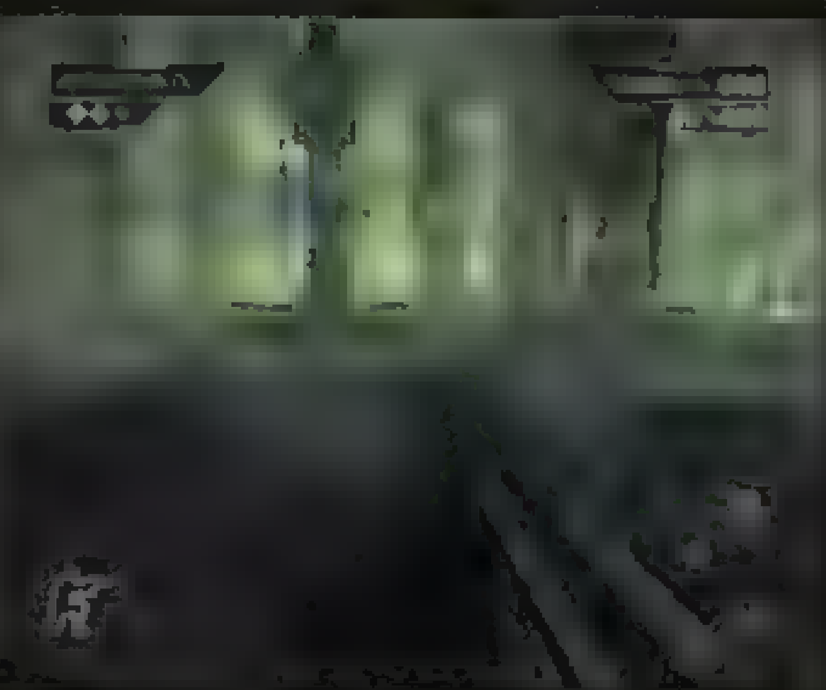
6.来到地下通道，入口处用手雷炸开木板墙。沿通道到达地面之后，会有一些强火力的敌兵出现，包括普通机枪兵、霰弹兵和防暴兵。机枪扫射配合手雷将其消灭，注意适时补血。顶过这轮攻击后，炸开边上监狱的大门，在里面获得医药箱时注意摧毁在柜子上方的手提箱（达成次要任务6）。

7.在前方入口处右侧的墙上获得红色文件（次要任务7）。进入后，消灭右边的一名敌兵后，过左边的铁门在左侧的小房间内取得侦察卷图（次要任务8）。沿路前行，下面的路上没有敌兵，在尽头跳下平台后，会出现第二个自动存档。

8.在拐两个弯的墙上获得红色文件（次要任务9）。在通道中缓行，小心会有一名迎面冲来的霰弹兵。在尽头，用小房间里的火箭筒打开打碎前方挡路的石壁，进入地下基地。进入之后，在入口处，将剩余的火箭筒用于消灭前方的两个机枪碉堡，然后换回MP5。

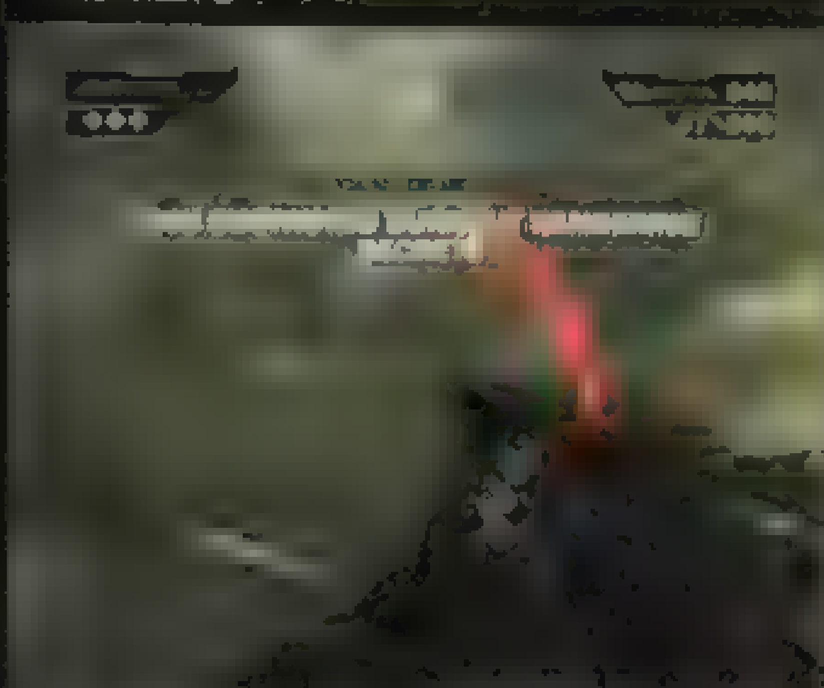
9.一路前行，在狭长的通道中出现岔路口时，选择左侧通道可以获得红色文件（次要任务10）。直行通道和左侧通道都将通往一个布满铁柱的大型空间，里面有不少敌人。直行通道过程中，沿右侧拐弯的楼梯上去，走过天桥在有两名守卫看守的大房间内获得红色文件（次要任务11）。

10.从大型空间前方的洞口进入，出现岔路口，直走是弹药库，可换取RPG，右拐是通道，可用仅有的一发火箭筒破坏前方的机枪碉堡，摧毁在其旁边的笔记本电脑（次要任务12）。前行跳下平台后，又出现岔路，但是无论选择哪条都通往下面的隧道。在隧道的前方又出现岔路，可以忽略左边的道路，直走消灭了前方的所有敌人后，在放有RPG房间的墙上获得红色文件（次要任务13）。



11.换取RPG摧毁外侧通道前方的机枪碉堡，在机枪手所在的房间内的地板上取得手提箱（次要任务14）。从狭小的圆形通道下坡后，出现第三个自动存档。

12.继续沿圆形通道下坡，看到出口时，注意不要走出，一旦出去通道的门便会关闭，外面马上就会涌出大量的强火力敌兵。在通道内射杀比较有胜算。直到通道外侧不再出现敌兵后离开通道，之后会出现持盾牌的防爆敌兵。在此期间需要消灭某个特定的敌人（霰弹兵或防暴兵），便会提示达成（次要任务15）。



13.之后通道正前方的大楼底层两处机枪碉堡开始扫射和上方出现火箭筒兵，此时应立刻从通道外边上的楼梯上到二楼，可以拣到医药箱。在二楼通道尽头的房间内的柜子取得手提箱（次要任务16）。

14.隐藏在二楼房间的出口处，逐一消灭对面的敌人。注意敌军的火箭筒兵（先后出现3名）会不断跑动来射击你。如果你的手上现在有RPG可摸准敌军火箭筒兵的移动规律后将其消灭，如果只有冲锋枪，就连续发弹封锁他的移动路线。消灭所有敌人后，下方的碉堡便会被炸毁，出现路口，进去后就通关。





地狱犬的挽歌 －最终幻想VII－　Square Enix　A·RPG

PS2　2006年1月26日　12岁以上

文　邪魔天使

序

三年，说短不短，说长也不长。虽然三年前亲手了结了那个叫宝条的男人，但不知为什么，心中仍然还存在着一丝不安，而且这种不安随着时间的推移反而越来越强烈。一年前那个叫卡达裘的男子的出现，让人们又一次见到了那个大家都不想提起的男人，看来又有什么事情要发生了

“露克西娅……我们又见面了……”每当文森特感到心中烦闷的时候就会回到那个瀑布后的山洞，那里有巨大的魔晃水晶，但他想见的只是水晶中那个年轻的女子。虽然她紧闭着双眼不说一句话，但文森特只要看着她就已经足够了

“对不起。”这是文森特听到的也是记得最清楚的一句话，也是听到露克西娅所说的最后一句话

“该道歉的……应该是我。”文森特将思绪拉了回来，叹了一口气，窗外熙熙攘攘的人群以及热闹的气氛他无动于衷，世界再生组织（WRO）的首领利布约他在这个叫凯姆的地方见面。陨石灾难已经过去，人们的生活也有了一些起色，为了庆祝这来之不易的和平，凯姆之街正举行着热烈的庆典。文森特瞥了一眼电视屏幕，上面正报道着人员失踪以及发现一个巨大地下建筑的报道，比起外面的庆典，这条新闻更吸引文森特的注意。窗外的明月难得如此明亮，但却透露着诡异的气息。文森特将目光转移到那群游行的人，他们在街上有说有笑，跳着欢快的舞蹈。

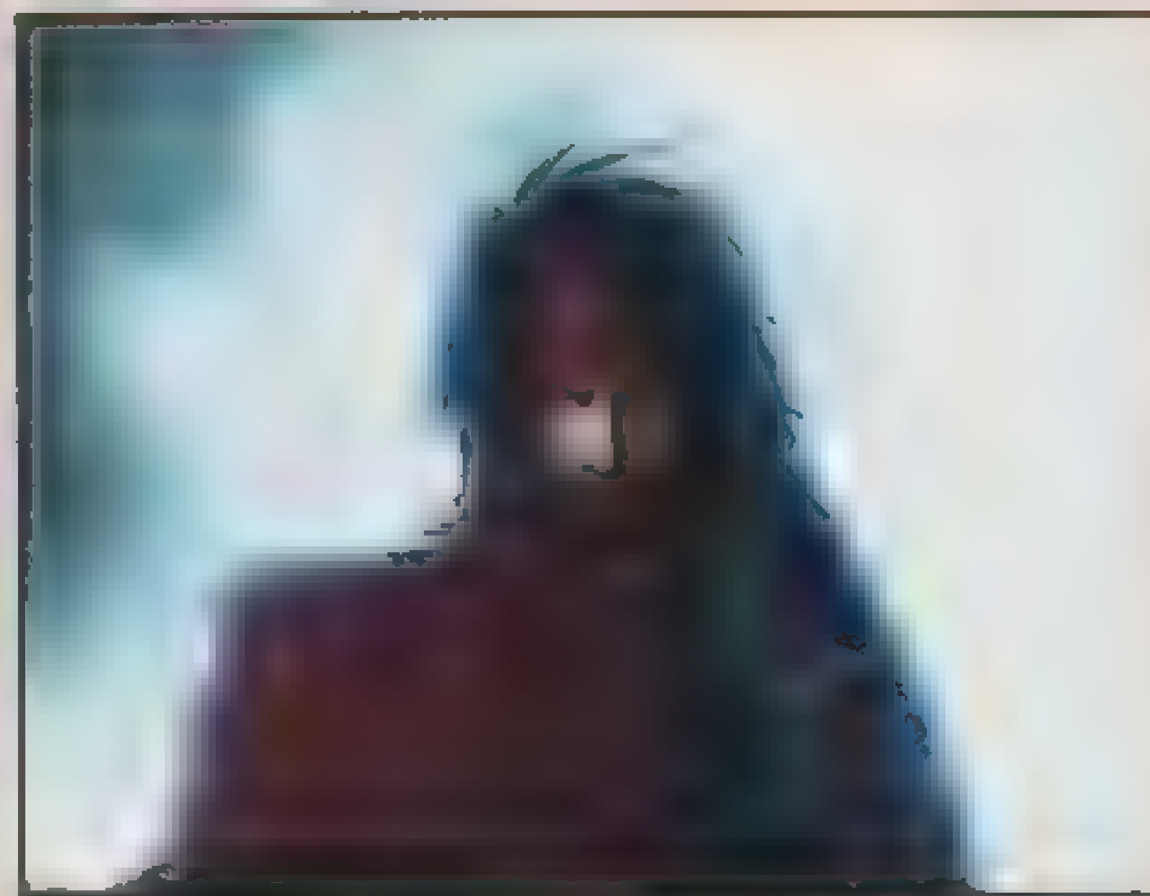
但突如其来的一枚炸弹瞬间将这难得的欢乐炸得灰飞烟灭，巨大的轰鸣声从天上传来，若干架直升机映着皎洁的月光出现在文森特面前。从直升机上放下了无数士兵，他们疯狂地向市民们扫射，市民们发出凄惨的叫声拼命逃跑，那些没来得及逃的不是被乱枪打死就是被抓住，并像牲口一样被赶到集装箱中。忽然一架直升机出现在文森特所在屋子的窗口，三盏闪烁着蓝光的探照灯像邪恶的眼睛一样盯着文森特，文森特想也不想立刻飞身跃出，并以惊人的速度掏出他的爱枪地狱犬向那架直升机连开数枪。虽然他解决了一架，但更多的士兵涌入凯姆之街，街道顿时变成了火海。

文森特看着眼前这一切，血红的眼睛因为愤怒而变得更加骇人。

“这是怎么回事？”文森特完全没想到事情会有如此巨大的转变，短暂的欢乐转瞬即逝。

“找到你了。”一个头戴电子仪器的少女轻声说道，语气中带有一丝兴奋，但她那冷漠的态度又让人觉得不寒而栗。

第1章 被烈火包围的凯姆之街



文森特现在要做的就是赶紧与利布汇合，他们约好在这里见面，结果却遇到这样的事情，看来这几天调查的一些奇特情况果然是有问题的。文森特飞速地向汇合地点跑去，途中不断出现的士兵纷纷成为了他的枪下游魂，而与此同时，他也救助了一些市民。就在他到达与利布的汇合地点时，他并没有发现利布的身影，这样的寂静反而让人赶到不安。果然，一阵轰鸣之后墙壁被撞出了一个巨大的缺口，一个高大强壮的蓝发巨汉和一个褐发少女出现在了文森特面前。

“怎么样，把古代魔晶石交出来吧。”褐发少女对文森特说道，她的语速很慢，声音也很低沉而且很冷漠，她的眼睛忽然变成了亮橙色，闪烁着诡异的光芒。文森特皱了一下眉头，古代魔晶石，他并没有听说过什么古代魔晶石。这时，从缺口出也窜出几名持枪的士兵，他们高呼着“威斯万岁”向文森特扑了过来，文森特将目光集中在那个大汉和少女身上，对其他人完全无视，反正都是些杂鱼。但令人惊讶的是大汉和少女并没有攻击，当文森特干掉那帮杂鱼后那个大汉才饶有兴趣地向他走来，文森特也做好准备。不过就在这时那个少女却不知为什么昏倒在地，少女的昏倒让大汉完全没了战斗的兴致，他留下他的姓名——阿斯尔之后就离开了。

“文森特·瓦伦丁！你没事吧？”一个穿着蓝色军装的中年男人兴奋地跑进了屋。

“利布，好久不见，没想到你居然用平常的样子来见我。”就文森特看来，利布是个喜欢操作那只可爱的凯特·西来替他代言的幕后工作者，能以平常的姿态来见人的确少见。

“呵呵，到这种地方来用娃娃的话太不方便了。”利布笑了笑，但瞬间他的表情就变得严肃起来，“刚才那帮人是谁？”

“谁知道，那个男的叫阿斯尔。”文森特耸了耸肩。

“阿斯尔！”听到这个名字利布有些吃惊，“是那个苍之阿斯尔吗？他可是兹维特的一员啊，果然……”

从利布的口气中可以听出他对那个人的顾忌，看来并不是一个简单的家伙。这时利布的手下报告有士兵闯入。利布在匆匆邀请文森特一起合作后正准备离开，但他并没有看到一个士兵已经瞄准了自己。

一声枪响，利布应声倒地，文森特吃了一惊，他不敢相信这个朋友就这样被击倒了。但他摇晃了几下利布的身体后利布的身体居然分解开来，原来是凯特·西在里面。从凯特·西那里了解到汇合地点后文森特立刻向目的地前进，但来到目的地迎接他的依旧是敌人的子弹，但利布以及世界再生组织队员的到来解了文森特的围，这次来的不是凯特·西假冒的，而是“正品”利布。利布的到来暂时解决了凯姆之街的危机，那帮士兵也撤离了这里。利布再次向文森特提出合作的邀请，文森特也不想拒绝朋友，毕竟他也想查清事情的真相。

第2章 荒芜之地的死斗

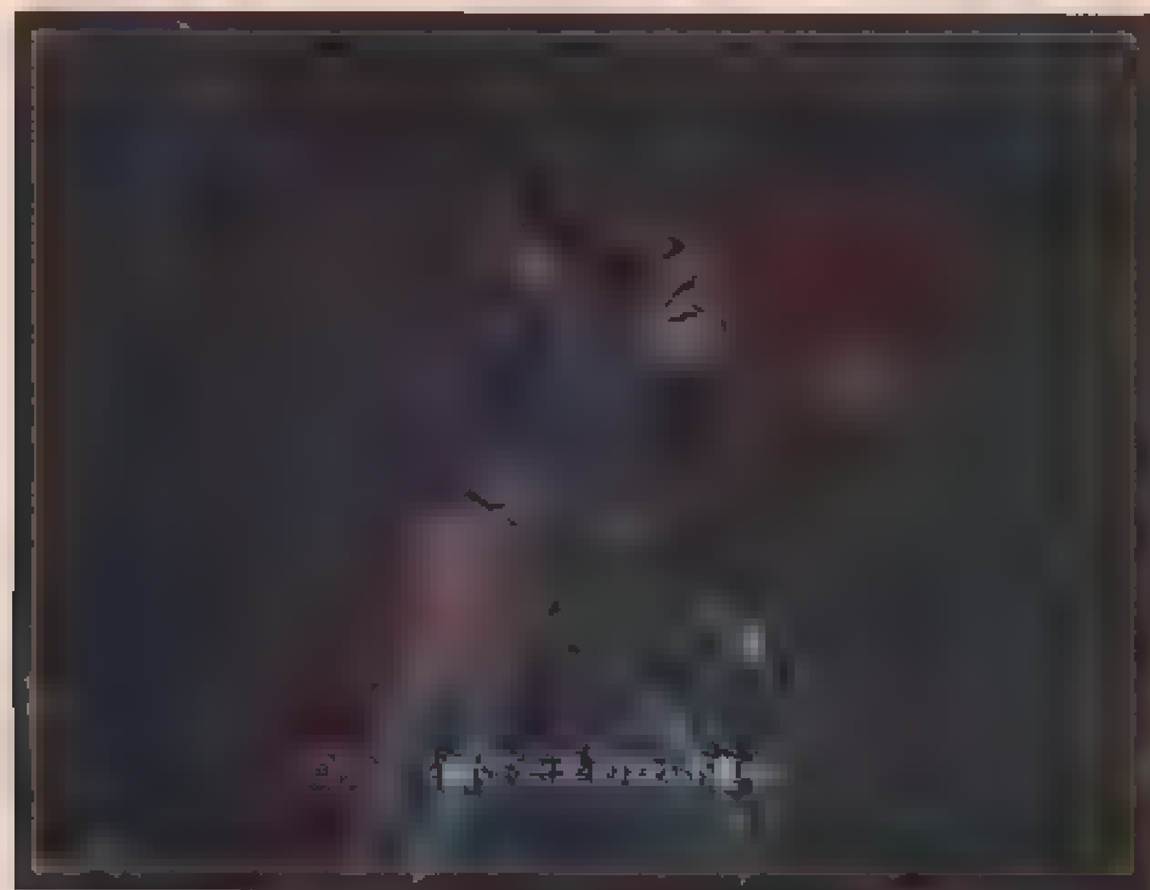
一头红色的长发，一身血红的铠甲，一双赤色的双眸。罗索满意地看着地上那些已经失去生气的尸体，这个兹维特的一员慵懒地坐在箱子上，回味着刚才杀戮带来的快感。

“哼，这帮没用的东西，如果在地底军团连一天都活不过去。”显然，刚才的虐杀并没有满足这个嗜血女人对血液狂热的欲望，眼前这几十人的尸体不过是让她稍稍活动了一下筋骨。

与此同时，文森特与利布正前往艾吉，那里似乎也遭到了攻击。

“那帮家伙是什么人？”坐在前往艾吉的车上，文森特向利布问道。

“听说是一个叫地底军团（Deep Ground）的组织，



是已死的神罗总裁组建的，他们是隐密的神罗的影子。他们无视任何理论，研究将人类变成强大士兵的机关。你所遇到的那个叫阿斯尔的男人在地底军团之中是被称为兹维特的精英士兵。由于这个组织一直被神罗所隐藏，所以几乎没有什么关于他们的资料。”

“就连曾经是神罗高级干部的你也不知道？”文森特问道。

“是的，恐怕除了总裁以外，没人知道地底军团的存在。”利布无奈地叹了一口气，“除了军队高级官员海迪加、斯加雷特以及管理化学部门的宝条，就连社长继承人鲁法斯也不知道，而作为城市计划负责人的我也只是有所耳闻而已。关于地底军团的资料，前几天我们从斯加雷特留下来的记录中已经搞清楚了。”

宝条……文森特听到这个名字心中本能地一紧，这个男人不管到哪，不管是生是死，自己与他都有一种切不断的联系。

“对了，你知道久浓集团的失踪事件吧？”利布问道。

“嗯，听说几十人在同一时间失踪。”

“一般情况大家都这么说……”利布顿了顿，说道，“那是因为怕人们知道了真相而引起恐慌，所以对情报进行了人为的操作，事实上失踪的人有约一千两百人。一千两百人……就这样什么也没留下地人间蒸发了。我们 WRO 虽然着手调查，但却毫无头绪。就在这时，从艾吉传来一些奇怪的传闻，听说从米德加尔传来了人们的悲鸣。是风的声音？不……数十个，不，那是数百个、数千个人的声音，你能听见吗？在风中你能听见那个声音吗？”

利布看着文森特，文森特也不知道该如何回答，正在这时，WRO 队员叫他们赶紧打开监视器，似乎是出了什么状况。当利布打开监视器时，屏幕上出现的是一名裸露着上身的银发男子，他坐在一个奇怪的座位上，从背后无数的管道看来，这更像是一个容器。

“时间到了……”男人发出了低沉的声音，虽然不大，却有着致命的吸引力，但却充满了死亡的味道。

“我们马上就要开始狩猎世界的行动了，选中的允许成为粮食，没被选中的就会被虐杀，绞死、分尸、斩死……扑杀、刺杀、压杀、扼杀、射杀……很快，我们的狩猎就要开始了……哈哈，哈哈哈……”银发男



人狂笑着，就像是一个精神病患者，但他的话却让人不得不相信。那笑声让文森特感到有些不舒服，因为那个方式，他似乎在哪里体验过。利布被眼前的景象惊呆了，但文森特的一声枪响让他立刻回过神来。他这时才发现已经有无数神罗守卫猎犬追了上来，利布将车上的机关炮台拿了出来，但守卫守卫猎犬的数量太多，而他们也没注意到前方的桥已经被毁坏，当注意到时只能加大油门冲到对岸，不过由于冲力过大将车的引擎撞坏了。没办法，文森特只能步行去艾吉。

第3章 艾吉，被寂静所包围

来到艾吉的时候已经下起了大雨，街道上没有一个人，能听到的只有雨水拍打地面的声音，安静得有些可怕。忽然，文森特感到背后有人的气息，他本能地转身、举枪。身后的那个人是名女性，她的穿着很性感，外面披一件白色的风衣，看上去是研究员的那种，胸前的挂牌标明她是 WRO 的人。不过现在那名女性的表现却不那么友善，她手中的枪正对着文森特的头。那名女性的左眼闭着，似乎曾经受到过很重的伤，而左臂隐藏在衣服下面，但文森特从延伸出来的金属物可以猜测，她的左臂应该是机械义肢。

“我是文森特·瓦伦丁，是利布叫我到这来的。”文森特放下了枪，对女性说道。

“抱歉，我是 WRO 的夏露娅·鲁伊，我已经从局长那听说过你的事情了。”那名叫夏露娅的女子听文森特表明了身分后收起了枪。

“你能告诉我这里发生了什么事吗？”文森特问道。

“我也想知道。我是因为其他事到这里来的，但没想到这里居然这么安静……WRO的部队和地底军团的那帮人都没了踪影，而且这里应该还有 500 人左右。”夏露娅见现在这样站着只是说话也不妥，于是提出先行离开，“抱歉，我还有要找的东西，我先告辞了。”

“找东西？”

“嗯，虽然局长多次阻止我，但我还是要找。”

“那是什么？”文森特本对此只是随便问问，但听夏露娅这么说反而有了兴趣。

“我的……生命。”说到这个，夏露娅的声音变得有些低沉，她那只仅剩的右眼中露出一丝哀愁。见到这情形文森特也不好再追问下去，他现在也有要紧的事要办。

地毯式的搜索还是很有效的，文森特不久就发现了一个奄奄一息的 WRO 队员，从他那里打听到了幸存的人的具体地点后文森特朝那个方向出发了，途中还顺便救了一个小男孩。来到仓库的文森特见到的并不是难民，而是地底军团的诛红之刃罗索，她没有看文森特，只是尽情地让雨点敲打着自己的脸颊。

“我出生的时候就被雨水浸湿了，当我看到天空时，就是现在这个样子了。”罗索转身对文森特说道，“你就是文森特·瓦伦丁吧，持有古代魔晶石的男人。”

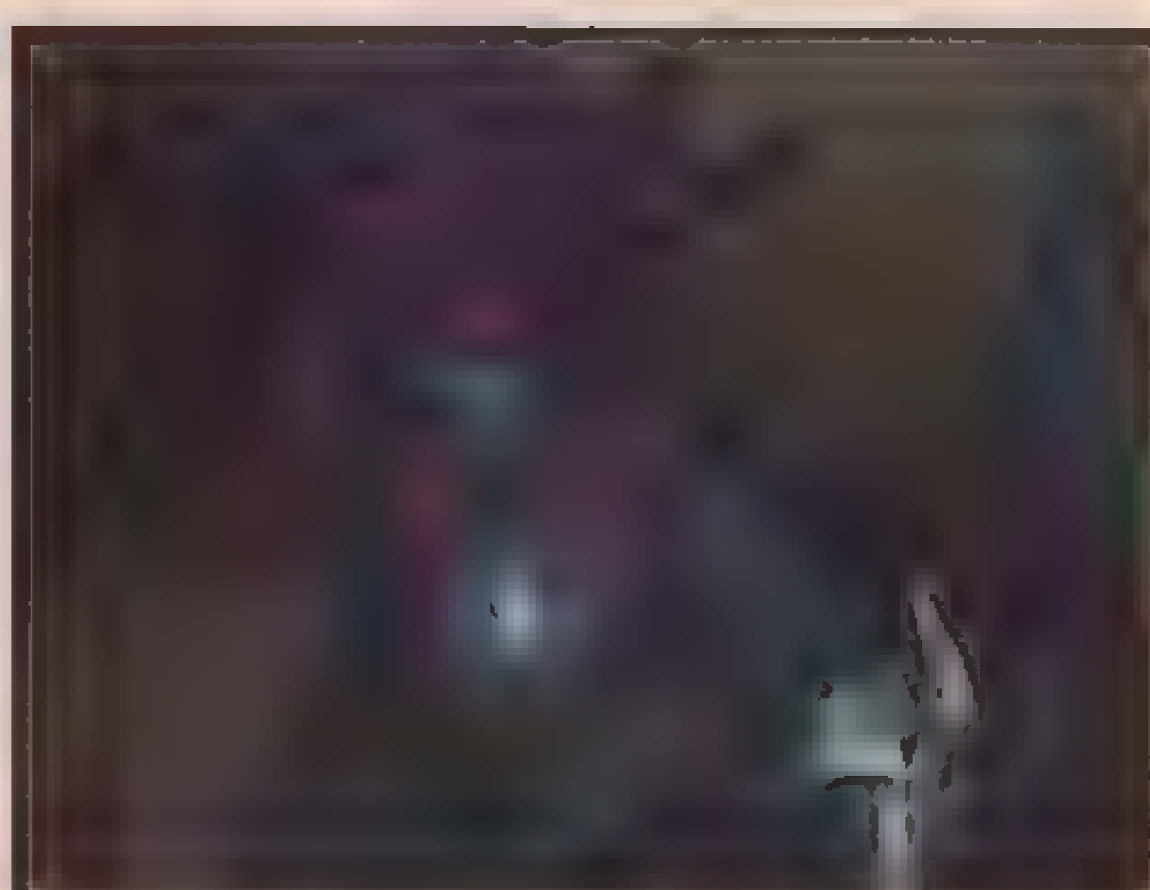
“古代魔晶石？”这是文森特第二次听到这个名词了。

“是啊，你不是有吗？那可是制御奥美加的钥匙啊。”罗索笑了一下，但却是那么残忍，“如果你老老实实交给我，我就会让你体验不到痛苦安静地死去。”

文森特将眉毛一扬，没有说话，只是用那双红色的眼睛盯着眼前的这个女人，他不知道什么古代魔晶石，即使知道他也不会交出去，更不怕这个女人。

“哦？看来谈判失败了，那就没办法了，就让我让你尝尝痛苦的滋味吧！”罗索忽然目露凶光，举起她那特殊的双刃武器向文森特袭来。

一与罗索交手，文森特就明白这个女人并不是什



么简单人物，他很肯定这个女人一定是兹维埃特的成员，所以他每一次进攻都显得很小心。罗索的进攻非常犀利，甚至让他有些透不过气来，他也被罗索疯狂的进攻逼得有些恼怒。当罗索的一套连续进攻将文森特击飞时，文森特彻底生气了，他忽然觉得脑子里一片空白，一下子失去了自己的意识，他知道这个时候那个东西本能地苏醒了。而罗索所见到的却是一个有着一双蝠翼的怪物，他的身体呈黑色，但脸却苍白没有血色，心脏的地方有一团白色的光，一眼看去似乎感到里面深不见底。那个怪物发出了愤怒的嚎叫，罗索抵挡不住那股强大的气流被击飞了出去。当文森特恢复意志的时候他完全不知道刚才发生了什么，只觉得身体非常沉重，他大口地喘着粗气，脚一软摔倒在地上。他觉得眼皮越来越沉，只是在朦胧中看到一双修长的大腿和一对蓝色的高跟鞋靠近了自己……

第4章 WRO遭遇强袭

“露克西娅……”昏迷中文森特又回忆起了露克西娅。

“对不起……”

“为什么要向我道歉？”这个问题一直缠绕着文森特。

“觉醒吧……”

“觉醒？”

文森特的思绪混乱极了，他的眼前忽然又出现了宝条的身影，他记得宝条向他狂叫的样子，也记得宝条举起了手中的枪，并扣动了板机。

“啊……”当文森特睁开眼睛时发现在自己在一个培养皿中，不知为什么，他对浸泡他的液体有一种熟悉的感觉，而那位名叫夏露娅的女士正坐在她的面前。

“啊，你醒了！我马上把你放出来！”文森特的苏醒让夏露娅很高兴，见文森特迷惘地打量着周围时她急忙解释道，“这里是 WRO 总部的研究室，你在艾吉与兹维埃特的交战中晕倒了，所以我把你搬到这个地方来了。我认为这恐怕是你身体魔兽的因子暴走的原因，这种事情经常发生吗？”

“暴走……难道是卡奥斯……”

“卡奥斯？难道你有卡奥斯生命体的因子？”一听到卡奥斯的名字，夏露娅很兴奋，然后就开始自言自语起来，“对了，你和露克西娅博士关系非浅，你难道是她研究的成果？”

“研究？露克西娅？”这下文森特不知道这个有些神经质的女人在说什么了。

“抱歉，刚才的说法有些冒犯。”

“不，卡奥斯是露克西娅的……研究？”现在文森特倒是很想知道为什么这个女人会这么说。

“难道你不知道？”夏露娅走到电脑前打开了里面的资料，“原神罗A级研究员露克西娅·克雷谢特博士她有叫《星球的循环》的一篇论文，其中有一个她命名的异种生命体，那就是卡奥斯生命体。但由于内容



实在奇特，所以即使是神罗内部也没人帮她。”

对不起……觉醒吧……文森特这时似乎有些明白露克西娅为什么会这么说了。

“你能看懂这篇论文吗？”

“不行。”夏露娅叹了口气，“这些资料太古老也太零散，现在还不能数据化，我之前也只是在神罗资料室里看到过一些碎片。”

正在这时，利布急冲冲地走了进来，见到文森特平安无事他松了口气。在询问了文森特的情况后，文森特将遇见罗索以及将罗索所说的古代魔晶石的事情告诉了利布。

“古代魔晶石……制御奥美加的钥匙……”利布在研究室中来回踱着步子，然后他将这个问题扔给了夏露娅。

“星球的沉淀中诞生的灵魂，洗净污垢的纯净之流，将其引导至拥有终结之名的奥美加，其名为卡奥斯，星海的领路人。这是露克西娅博士论文的一小节，但详细情况我也不清楚，我读的也只是一些碎片。不过卡奥斯、奥美加，还有……这一切都与露克西娅博士有关联，不可能与她没关系。之后最好是调查一下她的记录……”就在夏露娅正在分析的时候警报声突然响了起来，地底世界那帮士兵在阿斯尔的带领下已经开始行动了，文森特没有犹豫直接冲了出去，而在监视屏上，夏露娅看到一个熟悉的人的身影……

士兵的目的地只有一个，那就是司令部，利布在WRO总部遭受攻击的时候就立即前往了那里，文森特现在要做的就是立即去支援他。而夏露娅虽然瞎了一只眼睛，机械手也不是很方便，但她敏捷的身手已经证明她依旧是个强大的战士。

“站住！”就在夏露娅与文森特合流前往司令部时，夏露娅举起枪对准了文森特的身后。

“还是被你看穿了。”一阵奇特的光闪过之后，褐发少女出现在了文森特的面前，显然她是利用光学迷彩技术尾随着文森特而来的。

“果然是你……谢尔柯。”夏露娅看到褐发少女时手不禁有些颤抖，看情形她与这个少女有不浅的渊源。

“我可不认识什么WRO的人。”那个叫谢尔柯的少女冷冷地说道，脸上没有一丝表情。

“我们……都变了……不，谢尔柯你还是没变，从十年前开始……谢尔柯，是我啊，我是夏露娅啊，我一直都在找你。”

夏露娅正要走上去，但却被一根通红的激光棒挡住了，谢尔柯的眼睛亮起了红光。

“别靠近我！你是谁，我是谁，这都毫无意义了！现在我是地底军团的一名士兵！”

“这怎么会没有意义！你是谢尔柯，即使过了十年，你也是我的妹妹！”

“是啊，已经过去十年了。”谢尔柯放下了手中的激光棒，“那个时候说什么我有素质，结果被强迫带走，之后不仅是身体，连脑子也被他们弄来弄去，每天都进行那些可怕的实验，每天我都能尝到痛苦与恐怖的滋味，这就是我十年来的生活。你看看我现在这个样子，我能相信我有十九岁了吗？如果不浸泡魔晃，我的身体一天都承受不了。但是我不认为我是世界上最不幸的人，我一直认为总有一天会有人来救我……”

听着自己妹妹所述说的一切，夏露娅再也忍不住失声痛哭起来。

“就让我来了结你吧！”谢尔柯再次举起了激光棒。

“住手！”这时利布冲了进来。

“利布·崔斯缇，来得正好，你也给我消失吧！”

面对谢尔柯，利布毫无畏惧，反而上前走了一步，他指着夏露娅大声呵斥道：

“你看看她！那是为了把你夺回来与神罗战斗的结果！即使失去手腕、失去眼睛，不管面临怎样的危险，她都努力活了下来，她一直想救你。因为她的内脏大部分是人工的，几乎每天都要遭受生理排斥的痛苦，但即便如此她还是……”

“无聊……无聊……愚蠢！”

谢尔柯愤怒地向夏露娅冲了过去，文森特一枪打开了灭火的喷水口，他让利布将夏露娅先护送到安全的地方，然后在自己的枪里装上了麻醉弹。谢尔柯现在将目标对准了文森特，但她显然不是文森特的对手，很快文森特的麻醉弹就击中了她。但打倒了谢尔柯不过是战斗的开始，比她强大得的多的阿斯尔显然要棘手得多。他的防护罩可谓刀枪不入，虽然文森特利用巨大火箭筒轰碎了他的防护罩，但解决他还是费了一番功夫。

“你要去哪？”就在文森特打倒阿斯尔之后他转身准备离开。

“尼泊尔海姆。”

文森特将去那个熟悉但并不想去的地方，但现在他有事情需要确认，他必须回到那个伤心地。

第5章 悲伤的神罗屋

一切都是那么让人觉得熟悉，熟悉的地板，熟悉的墙壁。文森特回想起他与露克西娅第一次见面的情形，那是他当时作为一名塔克斯成员所接到的第一个任务，去保护一个神罗的高级研究员。他原以为是个中年的男人，却没想到是一个年轻的女性，而且还是一个美丽的女性。她见到他时有些吃惊，而当她听到他的名字时更是有些惊慌失措。

“你是那个人的……”露克西娅意识到自己说漏了嘴立刻打住，作为一名塔克斯成员，文森特知道自己无权去过问被保护者的隐私，所以他也觉得无所谓，反正这些科学家其实都是些头脑有些问题的家伙。

走进那间研究室，一颗魔晶石滚了过来，文森特捡起了它，忽然他看到了露克西娅的身影。

“文森特……你是来调查我的吗？”说着，她向文森特走来。

文森特又惊又喜，准备去将她抱在怀里，但露克西娅的身影穿过了文森特，证明了这一切只不过是一个幻影。

“不错……奥美加，奥美加就要觉醒了。星球的沉淀中诞生的灵魂，洗净污垢的纯净之流，将其引导至拥有终结之名的奥美加，其名为卡奥斯，星海的领路人。这是古代种的遗迹中所留下的一段文字，是描写终结的故事。奥美加，这个表示终结的名字与其他生命一样，诞生于生命之流。”露克西娅的手缓缓抬起，一股股生命之流在她的手心聚集，“只是这需要星球上所有的生命，之后，为了将这些生命从终结引向开始，它会飞往浩瀚的星海。这就是这颗星球生命的循环，也许这不过是宇宙中相同的循环系统中的一种。我所知道的只有如果奥美加诞生的话，这个星球上一切生命都将终结，当奥美加飞走的时候，这里将变为死亡的世界。详细的资料都留在这里，虽然我不知道之后你会做什么，但是……对不起……”

露克西娅的幻影渐渐消失，留下的只有一张磁碟。

文森特开始在神罗屋中搜索起来，忽然，他觉得头一阵剧痛，恍惚间他觉得自己被浸泡在培养皿里，而露克西娅在外面关切地看着他，但在这时他再次碰到了那个叫罗索的女人。

“你们想把奥美加怎么样？”文森特质问道。

“不想怎么样，我对那东西没兴趣。”罗索的回答让文森特有些惊讶，“但是威斯想得到它，地下军团的所有士兵都赞同威斯，所以如果他想要奥美加的话，那么我们就会全力将奥美加给他。我才不管世界怎么样，不过消灭全人类这个有趣的决定我可不想拒绝，这可是我的愿望啊。因为我就是为了杀人而诞生的，除此之外没有任何自由。三年前我们第一次获得了自由，虽然只是被关闭在一个黑暗与魔晃的世界。你猜，获得自由的我们做了什么？呵呵，是互相残杀，因为大家只知道这些。我是在数千士兵的鲜血中生存下来的，不过这对我而言只是余兴节目而已，之后我就想……杀死世界上所有人，你明白吗？”

“不明白。”文森特毫不犹豫地举起了枪，这时一架疯狂的机器人冲了出来，文森特无暇顾忌罗索，与机器人展开激战。当他击倒机器人时没有查觉到罗索已经有所行动，她以飞快的速度冲到文森特面前，将她的利爪刺进了文森特的胸膛，文森特忽然觉得自己失去了什么，变得很空洞，他似乎不能控制心中的那一阵躁动。



第6章 地底军团的反击

“这是怎么回事？对于这次的计划我问了露克西娅博士，居然……居然拿自己肚子里的孩子做实验！”文森特有些生气，而坐在他面前的那个阴郁的男人让他觉得更不舒服

“你想说什么？毕竟她也是科学家。”阴郁的男人用挑衅的眼光看着文森特，“而且，这是我们的问题，请你不要向外人说。”

“不……那个……”文森特不知道说什么才好。

“如果你有什么想说的，就更快点。”站在一旁的露克西娅对文森特说道。

“你这样真的……”

“为什么说‘你’？这是我的问题，与你无关！”露克西娅大声对文森特说道，但她眼中的痛苦却让文森特的心感到一阵刺痛，她知道她说的是违心的话，但他现在也不知道应该说什么。

“我……只有看着她……我无法阻止她……那是罪……所以这是给我的惩罚……终于见到你了……就在我和你第一次见面的地方……受到惩罚的是我，因

为那个时候我没有阻止你。我终于发现了，我，对你··露克西娅？”

“对不起·…”

“你是谁？”文森特从昏迷中醒了过来，最近这段时间他连续昏迷了两次，这并不是个好现象，他对自己现在这个样子也不是很满意，所以当他看到眼前这个披一件斗篷的家伙的时候语气并不是那么友好。

“听好了！吾乃天知地知人人皆知的被称为打倒邪恶的五台山一枝花……尤菲·如月！啊！”

伴随着一声惨叫，还在摆POSE的尤菲就从她踩着的那个高台上摔了下来。文森特叹了口气，都过去三年了，这小妮子的性格还是那么冒失，她还说自己是淑女呢。

“尤菲，这是哪？”文森特刚说一句忽然觉得心口一阵剧痛，几乎让他喘不过气来。

“别动，你的胸口有个洞。”

“洞？”文森特向自己的心口看去，发现那里的魔晶石已经不见了，留下的只有一个漆黑的洞。

“我还以为你会死，没想到居然愈合了，呵呵，你的身体还是像以前那样方便啊。”

“尤菲，你怎么在这里？”文森特问道。

“我？哦，是那个利布大叔叫我帮忙，我去神罗屋调查，结果看到倒在地上的你。哈哈，文森特居然被我救了，快谢谢我！”

“哦，谢谢。”文森特的道谢反而让尤菲有些不习惯，忽然，她想到了什么，“对了，利布大叔说你醒了就联络他。”

尤菲飞快地接好通信装置，很快利布的脸就出现在了显示屏上。利布告诉文森特他以惯有的凯特·西的样子去调查，结果真的发现了奥美加的存在。但是很快紧急的情况就发生，WRO内部突然遭到袭击，事不宜迟，文森特立刻命令尤菲赶向WRO总部。

赶到WRO总部的文森特看到的是一片狼藉，当他冲进总部内部的时候看到的是一头长着角的巨兽。

“那是什么？”文森特问道。

“阿斯尔。”谢尔柯回答道。

这个回答让文森特大吃一惊，阿斯尔本应被自己打倒，没想到又再次出现，看来从内部破坏WRO总部的就是他了。夏露娅已经脱掉了碍事的研究员服，裸露的机械手臂让她显得更加干练。

“小心！”夏露娅惊呼一声撞向阿斯尔，但却被轻松弹开，但他的下一个目标却是谢尔柯。谢尔柯并不惊慌，只是拿出一颗魔晶石，令人惊讶的是这颗魔晶石居然制止了阿斯尔的进攻。

“这颗防御魔晶石跟你所持有的防御结界有相同的强度……”

“你这是什么意思？想妨碍我吗？”阿斯尔变成了人形，他对谢尔柯的举动非常不满。

“不，只是我不想被你伤害到。”

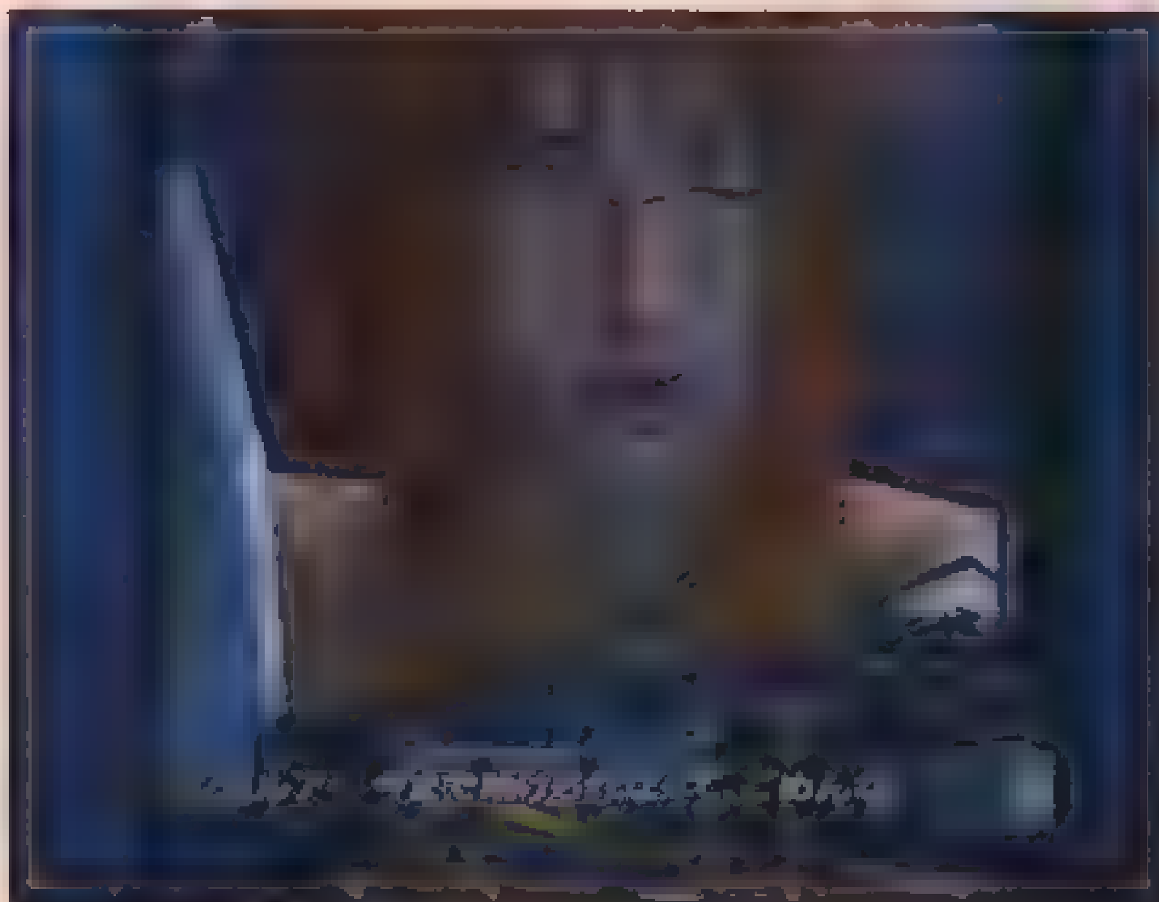
“哼，时机真巧啊。”阿斯尔哼了一声，“不过你已经没用了。”

“没用？”谢尔柯不知道阿斯尔这么说是什么意思。

“你的身体跟下级士兵一样弱，不经过浸泡魔晃就完全不行，有的只是能潜入网络收集资料的这么一点点能力，像你这样的废物没有资格称为兹维埃特，而且这也是威斯的命令。”

“威斯的命令？”谢尔柯听到这句话时吃惊不小，她不明白为什么威斯大人会这样。

“你的存在只对应拥有古代魔晶石的人，所以才把那个女人的碎片记录在你的身体里，但现在已经不需要了。当然，如果把你交给这些人也不妙，哼，这已经是决定了的事情了，你就别抱怨了，乖乖地回到星



球那儿去吧。”

当阿斯尔正要向谢尔柯进攻时，夏露娅看准时机用一个拘束装置暂时制住了他，但这并不能持续太长的时间，而此时安全门也即将关闭了。

“快逃！”夏露娅拉着谢尔柯想把她推到门那边，但谢尔柯却有些排斥。

“放开我！”谢尔柯大叫着。

“不！”夏露娅的语气很坚决，“我们要一起把这十年弥补回来，所以不能在这里就死掉！”

门已经快合上，夏露娅用自己的机械手臂架在了两扇门之间，但凭机械手臂的强度，被压断只是迟早的问题。

“快逃吧。”夏露娅将谢尔柯推到门那边，“我……真不是个好姐姐，我之前无法帮助你，对不起……文森特，我妹妹就拜托你了。”

“喂！”文森特也努力地架住门，但那只是徒劳的，机械手臂在逐渐被压扁，那条缝隙已经无法让一个人通过了。

“只要你活着就行……即使现在，我也是喜欢你的。”

门渐渐合上，谢尔柯看着夏露娅的脸渐渐从自己的视线中消失，直到门合上。很快，门那边发出一声闷响，一滩鲜血从门缝中浸透了过来。

“你真是个笨蛋……姐姐……”

第7章 名为谢拉号的飞空艇

“真丢脸……还是什么杰诺瓦战争的英雄呢，没想到会这么惨……”利布向四周看了看，WRO的总部已经是一片狼藉，断掉的线路发出呲呲的声音，完整的墙壁几乎找不到了，几乎变成了一片废墟。

“我也一样……”文森特说道，“现在你要做什么？”

“哎？”

“难到你现在就想停下来？”看着利布那有些吃惊的样子，文森特几乎要笑了出来，“对于时间已经停止的我而言，教会我要向前看的可是你们啊。”

“文森特……”没想到文森特会这么说，利布一时间也不知道该如何应答，只是陷入了沉默之中。

文森特不想再打搅这个目前失落的男人，他来到一个治疗用的培养皿面前，夏露娅正静静地躺在里面。她的头遭到了重击，却奇迹般地活了下来，但是她虽然捡回了一条命，现在却已经变成了植物人，不知道什么时候才能醒过来。

“文森特，你在旁边为什么还会发生这样的事！”尤菲显得非常激动。

“对不起……”

“抱歉……”尤菲整理一下自己的情绪，为刚才的冲动向文森特道歉。

“真是愚蠢的人……”这时谢尔柯走了过来，看着仪器中的夏露娅冷冷地说道。

啪！尤菲一个响亮的耳光扇在了谢尔柯脸上，她的双颊气得通红，连说话也不那么连贯了。

“你，你没有资格那么说她！夏露娅她，夏露娅她……”

“为什么……”谢尔柯还在那里自言自语。

“以前我问过她，她一个人在找什么，她回答说是‘我的生命’。所以我认为你对她而言，就是她的生命。”文森特说道。

“所以她要救我？我不明白，为什么她会不顾自己的性命来救我。你知道吗，文森特·瓦伦丁？”

“抱歉，我不是她……只是……当一个人为了保护谁、为了保护一个重要的东西，他就会即使拼上自己的性命也会去保护它的。这，也许就是人类吧。”

“真正重要的东西……”谢尔柯虽然还是不能完全懂这些，但她似乎已经有些感悟了。

“说起来，我周围都是些喜欢乱帮助人的家伙。”文森特不想让气氛如此僵硬。

“你也一样。”谢尔柯微微笑了一下，文森特很满意，看来自己那拙劣的玩笑还是有成效了。

忽然谢尔柯觉得有些头晕，文森特一把扶住了她，当文森特接触到谢尔柯时，他看到了当年他还是塔克斯成员的情景。那是他与露克西娅第一次见面的地方，那是一棵极为漂亮的树下，那个有些调皮的女子指着文森特睡着的那个位置说这是她专用的。

“你与她的碎片起反应了？”连谢尔柯也有些吃惊，她没想到文森特居然会与自己身体里的露克西娅的碎片起反应。

很快利布就带来了关于文森特拿回来的奥美加报告的分析报告，很遗憾，那些磁碟上的数据都不是完整的，只有与其他数据组合才能弄清其含义。

“你们说的资料是露克西娅·克雷谢特留下的资料？”谢尔柯问道。

“是啊……”利布不知道这个少女提问有什么意义。

“我的身体里记录了很多关于她的碎片的数据，这是为了找到古代魔晶石而记录在我身体里的，但是由于无法解析的有很多，有时干扰了我的思想，我觉得这种不不规则的运动是资料缺损引起的，能否将那些奥美加报告植入我的身体里呢？我试着将它与我持有的资料组合，有可能会修复。”

“喂！喂！快出来！”这时尤菲在外面大声叫着，文森特与利布立即就走了出去。他们的眼前出现了一艘巨大的飞空艇，从它与众不同的造型就能看出这是船长希德的爱舰——谢拉号！

希德的出现无疑给了现在这些已经有些泄气的人希望，在将一些设施搬上谢拉号后，工作有条不紊地展开了。谢尔柯开始将飞空艇的设施改装成感知网络潜入装置，那是她的特殊能力——在保留感觉的情况下将自己投影进网络的虚拟空间，这样可以潜入到网络中调查情况。而与此同时，地面的克劳德、蒂法以及巴瑞特也集合了地面上剩下的WRO成员开始反击。很快的，谢尔柯就将感知网络潜入装置做好了，她将作为连接器的头罩戴在了头上，开始与露克西娅留下的碎片连接。位于舰桥的众人也聚集在了显示装置前，忽然，显示装置发出了淡蓝色的光辉，当周围暗下来后大家觉得仿佛置身于宇宙之中，四周是一颗颗星球。当大家静下来之后，一个声音响起·

“就好像人的生命会回归星球一样，星球也将会回归宇宙。任何东西总有一天会迎来自己的终结，星球也不例外。星球在生命耗尽之前会将纯净的生命之流汇聚在一起，这就是奥美加，奥美加也是为此而存在的。之后，集合了生命的奥美加为了将终结引向开始它会飞向星海。奥美加是将生命归还宇宙而存在的方

舟，接着，失去了生命的星球终于静静地迎来了死亡。"

"就像三年前苏醒的守护兽一样，守护兽是星球为了保护自己而产生的抗体，而奥美加这个守护兽是在星球的生命迎来终结的时候将它带入新的生命的存在，也就是说，奥美加与其他守护兽一样，是星球产生的保护生命之流而存在的系统。本来奥美加自身并没有加害他人之意，在星球的生命终结前是不会觉醒的。"

"但是那帮家伙是想人为让奥美加觉醒。"利布这下明白地底军团的目的并不那么单纯，"他们模拟制造出纯度很高的生命之流，然后再现无数生命归还星球的状态。"

奥美加现在位于米德加深处的零号魔晃炉，而要让零号魔晃炉活性化需要1至8号魔晃炉提供辅助，现在大家要做的就是摧毁周围的魔晃炉，延迟奥美加复活。

文森特来到谢尔柯的面前，她看上去有些疲惫，但精神上看上去还是很稳定。

"文森特・瓦伦丁。"

"什么事？"

"这就是你所说的为了他人而做好事吧？"

"也许吧。"

"我的身体中她的碎片已经经过整理了，我看到了好多好多画面，包括与你一起看到的那个……干涉……复原……我有些累了……"

谢尔柯的眼睛渐渐闭上，她真的是很累了，文森特小心翼翼地不出声响地走出了房间。但是当他走出房间后一阵剧痛又向他的心口袭来，文森特觉得周围的一切都变成了血红色，他似乎又看到了露克西娅的幻影。文森特极力控制住自己的情绪，他大口地喘着粗气。

"这难到是梦？"但他看到墙壁上那道爪痕时知道这一切都不是梦，失去了古代魔晶石，他有些控制不了自己体内的卡奥斯了。但是文森特还是没有将这件事告诉其他人，一来他不是那种多嘴的人，二来他也不想现在这个关键时刻给众人带来不安。

登陆作战顺利地展开了，而那些地底军团也做好了迎击的准备。临走前谢尔柯将她在凯姆捡到的文森特的手机还给了他，并告诫他随时保持联络，而谢尔柯自己将在谢拉号上利用感知网络潜入装置连接整个米德加区域的电脑以提供入侵地底军团的支援，而她也可以通过文森特这个"监视器"收集情报复原露克西娅的资料，填补资料中的空缺。

第8章 米德加的总攻

抵抗组织与地底军团的战斗打响了，文森特从空中进攻，而克劳德则从地面进行突袭。但由于地底军团的反击极为犀利，文森特不得不迫降在离目标地点比较远的地方。在前往中央塔的时候他经过了列车墓地，他曾听克劳德提起过这个地方。途中虽然有许多地底军团的士兵，但他们在文森特面前形同虚设，而文森特还顺便拯救了一些WRO的成员。

来到中央塔，文森特在这里再一次见到了罗索，他的出现让罗索小小地惊讶了一下，但罗索很快就恢复了常态。

"哟，居然还活着，你还是人类吗？"

"比你们更像人类。"文森特反唇相讥。

"比我们？哈哈哈……"罗索发出了狂笑，"当然啦，我们根本就不是人！我们是兹维埃特，是那些已经扭曲了的人类所制造出来只追求强大的存在。所以我们要证明给所有人看，直到这个星球上的所有生命都消失为止。我会杀死你……对了，你已经活得够久了吧，这次我不会让你活着回去了，我会一片一片把你切碎。"

罗索话音未落就向文森特袭了过来，但文森特早以看穿她的伎俩，这次文森特不再手软，他将那个变态的女人狠狠地打倒在地，而罗索也选择了一个非常适合自己的死亡方式——自杀。

"文森特・瓦伦丁。"文森特的手机响了起来，是谢尔柯。

"地上部队正处于苦战，现在魔晃炉还没有停止工作。"谢尔柯带来了一个不好的消息，"你现在在哪儿？"

"神罗大楼。"

忽然，那阵熟悉的疼痛又一次袭了上来。

"文森特！"察觉到文森特的异常情况，谢尔柯叫了起来。

"是卡奥斯……为什么？"

"看来你真的什么都不知道……"谢尔柯顿了顿继续说道，"你现在失去了控制卡奥斯的古代魔晶石，处于不安定的状态。"

"古代魔晶石？"

"嗯，就是罗索从你身体里拿走的那东西。卡奥斯跟你身体里其他的物质完全不同，卡奥斯是……带来混沌之物……"

"谢尔柯？"文森特查觉到对方的异样，忽然他看到露克西娅的幻象出现在了自己面前。

"它会在这个世界终结的时候出现，为了收集生命的奥美加而开始猎取所有生命，这就是卡奥斯，它寄宿在你的身体里……对不起……但是，不要输给它，我对你……"

忽然，露克西娅的幻象消失了，谢尔柯与文森特失去了联系。与此同时，谢拉号上的希德发现飞空艇出现了异常情况，引擎的动力越来越低。谢尔柯来到引擎室，见到的却是兹维埃特的奈罗，引擎室已经背晦，这里没有一个人，谢尔柯知道这个人有利用黑暗的能力，他们一定是被黑暗所吞噬了。虽然她知道奈罗的厉害，但谢尔柯还是向他提出了挑战，连她自己也不明白这是为什么。

第9章 荣枯盛衰，神罗大楼

神罗大楼，自从三年前被破坏就一直保持着破碎的样子，应该说现在的米德加没有什么东西是没有被破坏的，除了……地底军团。

尤菲传来的消息也并不乐观，他们失去了与希德的联系，联想到刚才露克西娅的幻象的消失以及突然与谢尔柯失去联系，文森特觉得事态有些严重。但他相信希德和谢尔柯的实力，现在要做的只有停止魔晃炉。来到神罗大楼的深处，站在他面前的是巨汉阿斯尔。

"让我见识一下你的力量吧。"阿斯尔狂叫着。

见到这个曾伤害自己朋友的野兽，文森特也有些抑制不住心中的燥热，他知道，那是卡奥斯。终于，当



他的意志已经无法控制住这股冲动时，他已经化身为了恶魔。卡奥斯拿起了阿斯尔扔在地上的机关炮，并毫不犹豫地向那头野兽扔了过去，当阿斯尔还没有反应过来时，巨大的炮筒已经贯穿了他的身体。

"呵呵，你这个比还要可怕的怪物……就让我们在地狱见面吧……"阿斯尔说完最后一句话，跌入了深渊。

恍惚中文森特又看到露克西娅，还有那个他最憎恨的男人——宝条。

"你鬼鬼祟祟在干什么？你拿那个忍受不了我的改造实验的男人有什么用？"宝条讽刺道。

"闭嘴，你没资格说我！"

"哦？奥美加和卡奥斯……原来如此，你在做实验？"宝条看了一下电脑屏幕上的程序说道，"你用这个男人的身体是为了完成你的理论？"

"不是！"

"不是？你说到底毕竟是个科学家，哼，即使死了也能为自己曾经喜欢过的女人做点什么，这个男人还是很幸福的。"

宝条狂笑着离开了实验室，只留下露克西娅一个痛苦地站在原地

"不……这不是实验……我……"

"卡奥斯……原来如此，她果然对我……"文森特苦笑了一下，他挣扎着爬起来，眼前是一扇巨大的门，看来这就是那扇通往地底世界的黑暗之门了。

第10章 深不见底的神罗之暗

地底世界的景象是让人惊讶的，这里有这众多的建筑，以及源源不断出现的地底军团。

"什么！"文森特感到地上有一些异常情况，当他反应过来时发现自己已经被一团暗紫色的气所包围，当他正准备变身为卡奥斯时，一个声音阻止了他。

"不行！你不能再变成卡奥斯了！你不会被这黑暗所捕获，因为你和它一样，都是同相同的黑暗中诞生的。"

文森特定了定神，平息了心中的躁动，很快就从黑暗中走了出来。

"还大人呢，真让人操心……"谢尔柯埋怨了一句，但是她的情况更不乐观，她也被黑暗所笼罩，只能靠自己的防护壁暂时撑一会，现在防护壁上已经出现了裂痕。她的心再次与身体中露克西娅的资料相连，她看到露克西娅找到了卡奥斯诞生的地方，也见到了一个中年男人，那个男人和文森特长得很像。谢尔柯看到露克西娅像个小孩子见到好吃的一样那么兴奋，但实验的时候发生了意外——卡奥斯发生了暴走，那个中年男人为了救露克西娅被卡奥斯的碎片所打中，不久就离开了人世，化为了生命之流回归星球。那个男人最后一句话谢尔柯听得很清楚。

"向我的儿子……向文森特……说声对不起……"

谢尔柯忽然看到了姐姐夏露娅。

"谢尔柯，我也回归星球好吗？"

"不行……还不行……我还没对姐姐你说……"

"没关系……我们会再见面的。"夏露娅摸了摸谢尔柯的头，忽然谢尔柯清醒了过来，她摸了一下自己的脸颊，发现眼泪已经夺眶而出。

文森特继续前进，当走了不久，那个叫奈罗的男子出现在了他面前。

"不管怎么说，我觉得你跟我们差不多也就没理会你，如果你不再接近威斯哥哥的话那我就放你走。"

"哥哥？"

"不错，我的威斯哥哥，比我更强，在这个世界上惟一爱我的哥哥。"似乎是在自言自语，奈罗完全陶醉在自己的话语中，但他很快又将目光放在了文森特身上，"就让我来陪你玩玩吧。"

说着，奈罗向文森特发起了进攻，他似乎是在玩，下手也并不狠。他的阴影立刻让文森特明白刚才用阴影困住他的是谁，但是有了上次的经验，文森特丝毫不畏惧这些黑暗，还将困在黑暗中的谢尔柯救了出来。

"哦？"奈罗赞叹了一声，"卡奥斯……从生命的沉淀中诞生的生命，所以我的黑暗对你无效。"

"不错！天网恢恢疏而不漏，有黑暗的地方就有光明，让我的光芒来照耀你们吧！五台山的超级忍者，尤菲·如月！"尤菲还是耍宝般地登场，但文森特无视她的存在，而奈罗忽然听到威斯在召唤他而离开了。可怜的尤菲冒冒失失地又从高台上摔了下来。

文森特和尤菲将谢尔柯带到了一个有魔晃液体的研究室，在这里文森特他看到一个显示器上标识着格里摩尔·瓦伦丁的名字，那是他的父亲，这个名字让他又回想到他与露克西娅的事情。那是他忽然发现露克西娅的研究与父亲有关的时候，露克西娅不想提起他的父亲，因为他是为了救露克西娅而死的。由于格里摩尔博士的原因，露克西娅拒绝了文森特投入了宝条的怀抱。

"只要她幸福那就足够了……"

第11章 最初的魔晃炉

文森特与尤菲来到了魔晃炉的最深处，他们准备分头行动，文森特负责打败奈罗和威斯，而尤菲趁机去破坏魔晃炉。在最深处，文森特终于见到了那个银发的男人，那个宣称消灭世界的纯白的帝王。但不知为什么，现在的他却毫无生气，就像是死了一般。

"很快，他就会觉醒了。"奈罗又一次悄无声息地出现了，这时魔晃炉发生了巨大的声响，闪耀着魔晃那妖艳的绿光。文森特想也不想就举起了枪，对准了那个银发男人。

"不准你碰我的哥哥！"奈罗狂叫着，张开了暗紫色的屏障，他与文森特一起进入了另一个空间。但是，虽然同为黑暗中诞生的人，奈罗是无法与拥有卡奥斯之力的文森特相抗衡的，文森特轻松地击败了他。

"哥哥……哥哥……"战败的奈罗拖着受伤的身体，就像是被本能所驱使，走向了那个银发的男人。

纯白的帝王终于苏醒了，他满意地发出了笑声。

"哥哥……终于，终于……"此时的奈罗也非常兴奋，"啊，哥哥，只属于我一个人的哥哥……终于，我们终于见面了。"

奈罗高兴地扑在威斯身上，体会着兄长复活的喜悦。

"你已经没用了……"威斯冷冷地说道，突然将手插进了奈罗的身体，奈罗睁大了双眼，用不可思议的眼光看着他最爱的兄长，他的喉咙发出咕咕的声音，似乎要说什么，但却一个字也说不出来。

文森特毫不犹豫地向威斯开了一枪，但被威斯轻松躲过。

"没用的！我的身体已经和奥美加同化，就像你的身体里存在卡奥斯一样。哼，卡奥斯不过是为了产生奥美加而设的一枚棋子，而寄宿在我身体里的奥美加才是超越星之海洋的高级武器。已经没有什么东西可以摧毁这个身体了！不过话说回来，文森特·瓦伦丁，我和你还真是有缘啊。"

"你说什么？"文森特不明白威斯这句话是什么意思，事实上直到现在为止，他从未面对面地见过此人。

"你还不明白吗？三年前我边追萨菲罗斯边将我的的碎片分散到世界各地的网络中，不错，我将我的头脑、知识、思考的资料分散。我的碎片在网络中存活着，直到陨石灾害过去，我和再次复活的网络一起又重新构成了一体，你不认为这是新的循环吗？"

"你难到是……"这熟悉的腔调让文森特大吃一惊，他不想去承认，但现在不得不承认。

"哈哈哈哈……不错，就是我，就是我宝条。三年没见了，文森特·瓦伦丁。"宝条的身影出现在了威斯一旁，文森特吸了一口气，看来他的猜测是完全正确的。

"我本来不相信那个女人的理论，我原以为你能活着与卡奥斯没关系。但是，三年前你在我的面前变成了我所不知道的魔兽，不错，你变成卡奥斯的时候真的让我吃了一惊，我这才发现原来那个女人的理论是正确的。当时我就想，那么我是不是有可能成为奥美加呢？作为巡回宇宙的系统之一，能获得重生，这是让人多么兴奋的事情啊。不过要将奥美加寄宿在身体里，那就必须要很强壮的身体，而且要非同一般的身体。我改造了你，呵呵，这是不是很有趣呢？我准备用杰诺瓦强化我的身体，但失败了，我没想到会被你们打败。为了以防万一，我将我的碎片散布在网络中，然后，失去肉体的我发现了这个地方，这个拥有星球上最强生物的地底世界。正好，这个时候奈罗希望复活这个肉体，所以我和他合作，但他却不知道我连这个人的意识都会剥夺。哈哈哈……我继续执行着那个女人的理论。从污染的魔晃中诞生的是卡奥斯，那么从纯净的魔晃中诞生出来的那就是奥美加了，所以我选择那些纯洁的人，制造出纯洁的魔晃，然后将奥美加寄宿在这个身体里。我是天才！人类史上最伟大的天才！只有我才适合用奥美加的力量飞向星海。现在，我要回收魔晃了。"

"宝条，你的话我已经听厌了。"文森特冷冷地说道，举起了手中的"地狱犬"。

虽然文森特很强，但拥有威斯身体的宝条更强，文森特现在孤注一掷，准备变身成卡奥斯。

"不行！"浸泡在魔晃中的谢尔柯惊叫一声，与此同时，露克西娅的幻象出现在了文森特面前。

"不行！如果只靠力量战斗，是不可能战胜那个拥有终结之名的家伙的，你要用你的心，而不是使用卡奥斯！如果使用卡奥斯，你将会……"

威斯，不，宝条伸手驱散了露克西娅的幻象。



"好了，就让我们结束这无聊的游戏吧，文森特·瓦伦丁！"宝条再次发出了刀光，但文森特都一一躲过。

"宝条，少废话了。就让我们来结束这段孽缘吧！"

宝条完全没想到文森特居然不用变身为卡奥斯就使出了卡奥斯的力量，当他被打倒在地时，完全不相信眼前的事是真实的。

"哥哥……"忽然，一团暗紫色的阴影出现在宝条面前，那是奈罗，宝条一见大吃一惊。

"出去！出去！这个身体拒绝所有不纯净的东西！"宝条疯狂地吼叫着。

"你给我闭嘴！"奈罗狠狠地说道，"我是在和哥哥说话，你给我安静点！"

"哥哥。"面对威斯，奈罗的语气又变得那么温柔。

"啊，奈罗。"

"什么！"见威斯不受自己控制，宝条再次受到打击。

"让我们合而为一吧，这次再也没有什么东西能把我们兄弟分开了……"

"好，就让我们一起去吧……"威斯点了点头，奈罗抱着威斯的身体，他的身体化为了暗紫色的阴影，附在了威斯的身上。

"不要！不要！"宝条惊叫着，由于不纯物的进入他的幻象越来越模糊，直到最后完全消失。

这时，中心魔晃炉周围的魔晃炉中涌出了一股股魔晃，一个巨大的身影在这些魔晃中逐渐成形，似乎是在与它呼应，或许是文森特自己的意识，他也变身成为卡奥斯。

"卡奥斯诞生了？"谢尔柯惊叫道，"卡奥斯……与奥美加相对的存在也觉醒了……不过奥美加的身体里就像是吸收了人生命的网络，我想应该可以……"

谢尔柯定了一下神，再次坐在了感知网络潜入装置上。

"那里面有没有她的记录还有愿望那就看运气了。"谢尔柯也准备孤注一掷，她的精神与奥美加连在了一起。似乎是发现有东西入侵，无数黑线向谢尔柯袭来。

"还差一点……"谢尔柯奋力地向中心处露克西娅的记录伸出手，当她接触到时一股白光从奥美加的胸口射出，飞向了已经开始狂暴的卡奥斯。

"收下它，文森特……"露克西娅将那颗白色的魔晶石放在了文森特的心口，就像是一个躯体忽然有了灵魂一样，卡奥斯终于完全觉醒了。

文森特感到了露克西娅，他仿佛觉得自己又回到了与露克西娅第一见面的那棵树下。

"我……希望你活下去。对不起……只要你活着，那就够了……"文森特看到依旧是那个开朗的女子，她的脸上依旧挂着灿烂的笑容。

"没办法，现在就让我去拯救世界吧。"

终章 奥美加与卡奥斯

奥美加与卡奥斯，这一对存在现在展开了激烈的战斗。文森特已经没有了一切顾虑，他只想解决这场战斗，然后去告诉露克西娅他想说的话。

战斗很快就结束了，在已经觉醒的卡奥斯面前，即使是强大的奥美加也无法伤及他。

生命之流又回归到星球，循环又开始了。

"谢谢，我还活着。"

还是那个瀑布，面对的还是那张熟悉的面孔，只是这一次，他的脸上带有笑容。

——The End

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

NDS 日版 钻子先生 钻魂



游戏原名 ミスタードリラードリルスピリッツ

加命秘技

在ミッションモード中先暂停，然后将光标指向リトライ，并按住SELECT键不放，依次输入↑、[illegible]、[illegible]、→、↓、↑、[illegible]、[illegible]、[illegible]、→、↓、↑、[illegible]、[illegible]、↑，最后按A键确认。成功的话生命值就会增加！

ウサギ出现条件

要想使用最强角色——黑色贱兔ウサギ，只需用アタル打过月之关即可。虽然月之关难度很高，但允许使用道具，所以并不困难。

ウサギ的3方向挖掘真是厉害，可惜不能在所有模式中使用。

PSP 日版 怪物猎人PORTABLE

游戏原名 モンスターハンターポータブル

踢足球

游戏中按SELECT键使出的踢击动作其实也是具有攻击力的，而且同样可以击倒怪兽。对于出现在初期的森林、丘陵等地方的怪物，用此法可以轻松将其踢倒。如此一来，就算是弹药和磨刀石全部用罄也不用担心了。

吃毒菇

毒天狗蘑菇(毒テングダケ)是吃了之后就会变成毒状态的食物，但有时它能够带来好的效果，那就是令体力的最大值上升10点。当然正常情况下食用后体力会下降10点并中毒，所以在尝试之前最好带上解毒道具。推荐从来没试过的玩家试试。

PSP版和PS2联动后的奖励太少了！

NDS 日版 来吧！动物之森

游戏原名 おいでよ どうぶつの森

礼物获得率上升的诀窍

在此为大家介绍提升收到有夹带礼物的信件的概率的方法。当玩家写信时，只要在信的内文中包含以下4种问候语中的任意一种，就不会收到责备玩家的回信了！这4种问候语是：おはよう、こんにちは、こんばんは、おやすみなさい。

果然是"有礼走遍天下，无礼寸步难行"啊！（某编：那是"理"好不好……）

PS2 日版 生化危机4

游戏原名 biohazard 4

NGC 日版 生化危机4

游戏原名 biohazard 4

里昂篇的1-3舞台是一个攻场，如果开枪击中此处教堂里的钟，敌人的增援就会出现。无论你将敌人清光多少次，只要击中钟就会出现新的增援，因此利用这个方法可以赚取资金。

艾达篇里同样会出现这个攻场，如果你想如法炮制的话，就会……

PSP 日版 潜龙谍影 ACID 2

游戏原名 METAL GEAR ACID 2

隐藏卡包出现方法

只要将游戏通关一次后，就可以开始二周目游戏。而下面提到的3个隐藏卡包会在二周目游戏中随着玩家的进度而入手。注意在二周目游戏时难度并不影响，所以推荐选择EASY难度会快不少。

《MGS3 生存》卡包	通过通讯大楼后
《MGS2 实体》卡包	通过警卫部门监控室后
MG编年史UNLIMITED卡包	通过居住区间2后

美女卡片

只要输入密码，就可以获得一些稀有卡片。这次公布的是目前日本当红女星的性感卡片，以这样的卡片来取得胜利，相信别有一番滋味吧！

木下あゆ美	KINOSHITAA
石井めぐる	SHIMEG
佐野夏芽	NONAT

看来即使在PSP上，小岛君依然在坚持他的传统啊。

PS2 日版 战神

游戏原名 いくさがみ

神木刀入手法

要想拿这把神木刀，首先当然需要将游戏通关，另外还必须将模拟战专用的关卡和练习关卡全部通过。不过虽然入手方法非常麻烦，但神木刀的能力也是很强的。它不但可以提升练气铠的回复速度，还具有一个特性：犬神装备之后可以变身为八坂葵的样子。

俗称"割草机"的本作，在去年年末的游戏大潮中被完全无视了……

PSP 日版 激·战国无双

游戏原名 激·战国无双

《真·三国无双》角色参战

明明是"战国无双"，不过依然会有"真·三国无双"的角色参战！除了在游戏中最后一关中会遇到他们之外，在通讯模式的连破中也有方法令其出现！在连破中当交战对手派出刺客时故意被打败，让武者首领复活，之后在此状态下连续打倒5名武者首领，来自《真·三国无双》的角色就会出现了。不过到底会出现哪位角色，则是随机决定的。

隐藏事件之今川义元单骑突

只要用上杉谦信来玩九州征伐剧情，就会看到被称为"东海道第一强弓"的今川义元只身进攻敌阵的隐藏事件。

隐藏事件之敌全军突击

在自由模式中用武田信玄或本多忠胜来玩关东挟击战的话，就会在一开始就遇到敌全军突击的情况，对自己有信心的人不妨试一试。

隐藏事件之搞笑的浅井长政

在小谷城脱出战中，不要打开接近浅井长政的门，然后打开比较远的门，这时浅井长政就会开始装傻。之后在最后的门关闭的情况下，让浅井长政前进到这扇门的前面，浅井长政就会开始抓狂了。

期待3月份的PSP版《真·三国无双 二度进化》！

PSP 全版本 Talkman

游戏原名 Talkman

隐藏词句

尽管只是一个用四国语言来沟通的软件，可是也有秘技哦！比如说在游戏模式的发音测试中，将所有项目都取得A评价的话，小游戏的种类就会增加。这个秘密想必大家已经知道了，不过下面这条可就有点意思了：在房间里对着麦克斯说たらい(tarai)的话，居然会有一个脸盆从麦克斯的头上狠狠地砸下来！为什么会这样呢？这是因为たらい在日语里的意思就是脸盆啊！

除了这句たらい之外，如果说某句日文的话，还可以让麦克斯的房间变得乱七八糟。不过为了不教坏小孩子，我还是不说算了。

NDS 日版 狂热噗哟噗哟2

游戏原名 ぷよぷよフィーバーチュー！

全部迷你游戏出现条件

猜位置	在学校中通过5门课程
装箱	将学校的9门课程全部通过
打地鼠	在广场对战50次
吃角子老虎机	在自由对战中获胜30次
滚动魔法气泡	魔法气泡玩透透所有模式总计游戏次数超过20次
拼图	将学校的9门课程全部通过
拼图2	在广场(ひろば)对战超过一定次数
滚动魔法气泡2	在自由对战中对战超过一定次数
比大小	魔法气泡玩透透所有模式总计游戏次数超过35次
拼图3	通过天空的阶段20~29层的某一层就会出现

以下是中日文对照：学校(がっこう)、广场(ひろば)、自由对战(フリー对战)、玩透透(とことんフィーバー)。

本想研究一下在日本非常流行的本系列，结果玩过之后才发现根本玩不懂啊……

NDS 全版本 索尼克冲击

游戏原名 SONIC RUSH

有趣好用之秘技二连发

在游戏中打倒敌人后会出现动物，只要玩家用触控笔点击动物，它们就会做出与平常不同的反应，非常有趣。

新角色布雷兹在使用爆发浮空时按住R键不放的话，就会立刻减速，很不方便。不过如果在发动爆发浮空后匀速连按R键的话，就无需担心了。注意不能按太快，不然一定失败。

《索尼克大冒险3》怎么还不出啊啊！

绘 星仔 剧本 D·S

编辑部de故事

一个汉堡引发的血案

谁干的？！

某日中午，编辑部内

我只出去了一小会儿，汉堡就不见了……

怎么了，十六夜？

放心吧，让我猫太来帮你抓“老鼠”！

好猫！

嗯，根据我名侦探猫太的推理……中午留在编辑部里一直玩游戏的人嫌疑最大！

有道理……

真相只有一个

所以，离十六夜位置最近的你一定就是凶手！认罪吧，阿迪！

……

乓！

胡说，我中午从来不吃午饭的！

别急，让我再想想哦……对了，多边形的袋子貌似最可疑！

真的……吗？

ZZZ

鬼鬼祟祟

瞪

鬼鬼祟祟

嗯，一定就在这里……

终于抓到了！原来是你这馋猫每天偷我的鱼干！

砰

啪

误会啊！

渐渐地，午休快结束了，但猫太仍然一无所获……

算了吧，猫太，我放弃了……

……哼，看来我不得不用必杀技了！

嘿嘿，你这新来的还没见过我家罗罗吧？它的嗅觉可不亚于警犬哦！

必杀技？

没错！可爱吧？连吃汉堡时都这么乖……

你是说这只猫吗？

大满足

……汉堡？

轰轰

别这样……你听我解释……

救命啊！

还我汉堡！

喂，你们两个，上班了！

End

胜负师：曾经有人这样评论，“第一个用‘花容月貌’来形容美女的人可以称之为‘天才’，而从第二个开始就只能被称为‘庸才’。”虽然比较偏激，但我觉得还是挺有道理的。的确，一种形式上的创新源自于灵光一闪，而之后的模仿者可能就很难让人看到其高明之处。做游戏如此，做文章当然也是如此。“26个关键词”可以说是一种并不新鲜的写作形式，但下面这篇《鬼泣》自由谈却写出了不少新意，这一点是比较难能可贵的。而之后的一篇，是作者对于玩家游戏态度的……估且称之为“反思”吧，也算是旧瓶装了新酒，有其独到之处。不多说了，还请各位品读一下吧。

自由谈 PLAYER'S FORUM

解读 D 鬼 M 泣 C 的26个关键词

文 东照大权现

谨以此文纪念《鬼泣3 特别篇》发售及《鬼泣》三部曲在PS2上的正式完结

Action 动作

众所周知，“《鬼泣》系列”所属的类型乃是动作游戏，虽然换了制作人之后游戏的流程越来越漫长，武器的种类越来越丰富，剧情的发展越来越拖沓。而且自《鬼泣2》起习得与提升技能等级所需的红魔石越来越多，连刀剑和枪械都要强化；《鬼泣3》更是变本加厉地引入职业经验值的概念，使用不同职业所获得的经验值还不能通用……反复打练级关卡刷经验值和魔石的时候偶尔会有自己正在玩RPG的错觉——赚钱练级嘛！然则谢天谢地，总体而言，这个系列到目前为止仍是以动作为主，不像《新鬼武者》已蜕变为“ACT+AVG+RPG”了。

Biohazerd 生化危机

《鬼泣》原为《生化危机4》的试作型，因为神谷英树的标新立异才使得“《生化危机》系列”的正统续作姗姗来迟，而由此导致的“独占宣言”与“移植风波”更是为“夜长梦多”这句成语作了绝佳的注解。也许是想向衍生的源头致敬，或者仅仅是不想浪费前期投入，反正我们最终在《鬼泣2》中看到大量与前作的哥特式建筑风格截然不同的都市景观，摩天大楼、冶炼设施、直升机坪、摩托坦克……换上皮衣仔裤，手持霰弹微冲，“这难道不是《生化危机》吗？这分明就是《生化危机》啊！”

Cry 哭泣

我很尊敬的一位前辈曾说过：“《霍元甲》这片子值二十块，如果单单把打戏剪出来连贯地看，我愿意再多付二十。”这话真是说到俺心坎里去了，动作片嘛，卖点就是肢体语言，管它什么剧情，又不是每部动作电影煽情都能煽到《勇闯夺命岛》的高度。就拿这“《鬼泣》系列”的眼泪来说吧，前两部给我的感觉都很牵强，剧情铺垫得很不到位，就像是硬挤出来的，做作得很，只有第三部最终战前雷蒂亲手弑父后滴下的眼泪对我略有触动，可惜PS2那点机能不足以做出梨花带雨那惹人怜惜的娇媚，而抠门的Capcom甚至连稍微像样点的精细建模都懒得做，更别说高素质动画了……

Dante 但丁

21世纪最酷最帅最有型最亲民的动作游戏男主角！刀光共红衣一色，弹丸与银发齐飞；令万千同人女为之尖叫的YY对象；Cosplay界最难做到形神兼备的巅峰挑战。然而这一切对我这个性取向正常且无不良嗜好到现在都还没看《断背山》的25岁中国籍男子而言无异于那天边的浮云（远目），这个人物真正吸引我的是他的内涵，爱憎分明，快意恩仇，却没有因此像漩涡鸣人那样热血到近乎弱智，也不像流川枫那般冷淡到招致队友集体白眼的地步。“他高傲，但是宅心仁厚；他谦虚，但是受万人敬仰……”哎呀！（被“力之刃”抽飞）

Elegance 优雅

去年我与同好一道嘲笑某个自称《鬼泣》达人的倒霉蛋时就曾指出那家伙打法太过“凶猛”，丝毫没有体现出但丁那种游刃有余、临危不乱、戏耍敌人于股掌之间的英雄风采。用神谷英树的原话来说就是“迈着轻快的舞步华丽地斩杀恶魔”，豪放而不失潇洒的暴力美学。妖雷魔电纵横交错过于急躁，地狱红莲遍地绽放略显粗暴，砸圣水磕星星……喂，兄弟，这可不是《恶魔城》！优雅，是一种生活态度，它体现在用“复仇者”跟黑骑士连续弹剑十余记直至其精疲力尽；体现在用“斯巴达”把魔帝轰下的光球悉数砍回；体现在被三只嗜血如狂的影狼围殴时坚决不用翻滚和大跳跃等略显狼狈的方式闪避。记住，你现在继承了传说中的魔剑士——斯巴达的血脉与灵魂。

Family 家庭

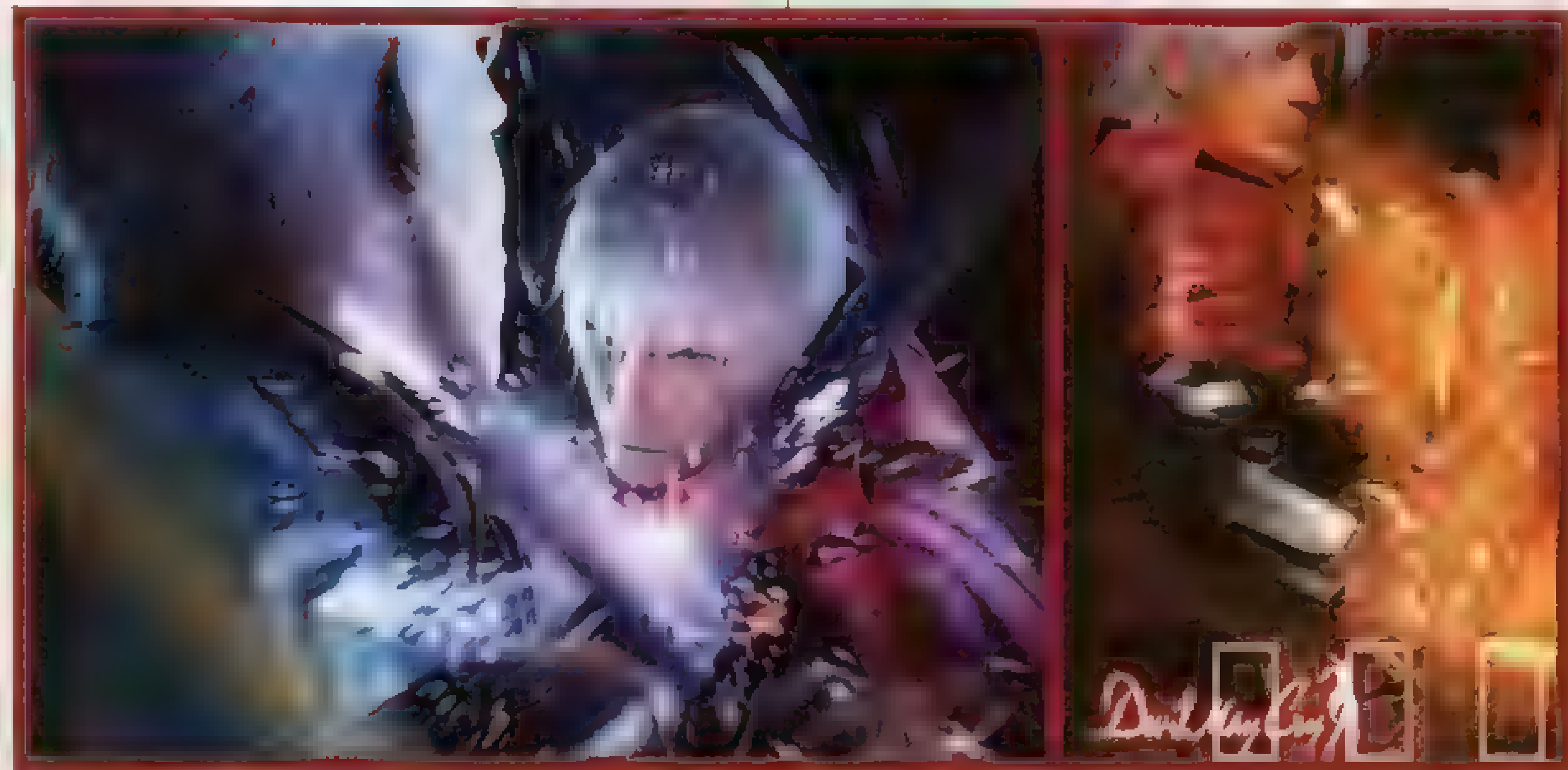
但丁先是被怀疑有着严重的恋母情结，好不容易在跟露西亚的眉来眼去郎情妾意中摆脱了嫌疑，又卷入遗产所有权的纷争，并间接导致老哥沦为魔帝的傀儡，两度上演骨肉相残的悲剧。弗吉尔既因父亲的力量而感到自豪，又对“懦弱无能”的弟弟心存鄙视，战败之后心灰意冷宁可坠入魔界也不愿握住弟弟伸出的援手。三位女主角，翠西是但丁老妈的仿制品，露希亚是不知身世的量产型人造人，雷蒂夹在亲情与仇恨之间无所适从。清点到这里，“《鬼泣》系列”真正的主题已是呼之欲出了，吴宇森曾说：“《夺面双雄》虽然充斥着枪战和打斗，但其讲述的主题却是家庭伦理。”联想到双枪和风衣，“《鬼泣》系列”的脚本作者肯定是老吴的铁杆影迷……

Gun&Sword 枪与剑

“……轻功是一种非常优雅而且非常有文化的力量，而且非常浪漫。甚至比剑更浪漫。剑比较古典，比较贵族，可是轻功一定比较浪漫……”（出自古龙的《午夜兰花》）我觉得，就算剑没有轻功浪漫，也绝对比拳套、双刀、电吉他和三截棍更具观赏性。手枪同理，与其相比，霰弹枪太迟缓，狙击枪太刻板，月神枪太虚幻，火箭筒太笨拙。惟有长剑与双枪的绝佳组合，才能将“恶魔之舞”的魅惑美感与“击！击！击！斩！斩！斩！”这六字真言的醍醐味展现得淋漓尽致。

Hunter 猎人

虽然但丁开店是想借此收集杀母真凶的情报，然而从马列特岛归来后他继续接受狩猎恶魔的委托，复仇者的身分就逐渐被猎杀者所取代了。这也标志着但丁与恶魔作战的性质开始由魔族间的报复仇杀转变为维护人类世界的安宁，而这正是斯巴达当年所选择的道路，虽然两千年前很可能还没有“除魔委托”这一概念。或许当但丁称自己为“恶魔猎人”之时才意味着他真正继承了他父亲的灵魂吧。



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

Icy 冷淡

我一直认为但丁先生是个毫无女人缘的倒霉蛋，而每作到最后都能抱得美人归这一事实则将其理解为编剧的恩赐。事实上他也这么认为，尤其是在脑门上挨了一枪之后。从翠茜的摩托到蕾蒂的火箭，从露西亚的面若寒霜到蕾蒂的寡言鲜语，从面对噩梦时遭受的电光偷袭到阿克汉"尸体"旁的激烈枪战，女主角们的冷淡态度逐渐升级，如果他不是贵为主角，很可能这辈子都没有退团希望了。我前面说玩动作游戏不要在意剧情，在这里要补上一句——尤其是爱情。

Jest 诙谐

"哇，别急，宝贝，找厕所吗？在后面呢。"（当翠茜骑摩托车破墙而入时）

"作个好梦。"（将熔岩巨蛛打落大厅以后）

"再见，当你回来的时候，记得对我儿子好一点。"（当被双枪合璧解决的魔帝重复"我还会回来的"这一老掉牙的台词时但丁鞠躬答道）

"将就一下嘛，大不了下次我擦点古龙水，好吗？"（独目战狼咆哮着说自己记得这股斯巴达的气味时）

虽然《鬼泣》的剧情是系列三作最短的，然而对但丁这个人物形象的塑造却是最成功的。类似的诙谐台词在游戏中还找得到许多，例如将自己寻找的仇家称为"大奖"等等。所谓的"英雄"，并不单是那些板着面孔说教的人，当你能面对恐惧并战胜它，那你就是英雄，哪怕是嬉皮笑脸地面对。

Knave 恶棍

魔帝先是杀害了但丁的母亲再以死者为原型作出仿制品翠茜，并命她引但丁入局；阿瑞斯出于恶魔研究的邪恶目的私用魔导科学制造出露西亚先是抛弃，后来又以她作人质；阿克汉为了成为他所谓的"神"，杀妻弃女不说，还装死欺骗蕾蒂伤害少女的心灵……小岛秀夫教育我们"BOSS并非都是恶棍"，但神谷英树则提醒我们"恶棍一定都是BOSS"。

Legendary 传说

每一作都是以"传说"作序，确切地说都是魔剑士斯巴达扫荡群魔的传说，就连《鬼泣3》弗吉尔篇的片头都是以弗吉尔在图书馆查找记载有老爹传说的书籍为内容，这老爹还真是一集不落啊（OTL）

Mundus 魔帝

"《鬼泣》系列"最具魄力的最终BOSS。造型威严肃穆，出招气势磅礴，惟有这等强敌，才配得上"传说之战"这个标题。他既不同于受阿克汉利用的弗吉尔，也不像被阿瑞斯唤醒的绝望邪神，他一手筹划，精心布局，制订"翠茜诱导作战"，引但丁入局，以绝后患。心机重、城府深、当机立断、翻脸无情，足以激发玩家的憎恶。而且此君神秘感营造得极赞，远胜魔界霸王的陡然杀出和弗吉尔的显山露水。"《鬼泣》系列"二大最终BOSS，弗吉尔可得个"酷"字，邪神仅混个"废"字，而魔帝，惟有"霸"字才衬得上他。

Nerve 勇气

但丁从未有鼓起勇气的时候，因为他早已与勇气融为一体。虽然某些时候胆大得有些过分，然而如果我也有恶魔不死身的话……



Opponent 对手

并不是所有的BOSS都能够成为值得玩家尊敬的对手，就拿"《鬼武者》系列"来说，除了幻魔界最强剑士，其他的幻魔在我眼里跟查没什么两样。《鬼泣》玩家无疑是极其幸运的，他们有熔岩巨蛛、有狮鹫、有噩梦，有黑骑士，有魔帝，还有弗吉尔。

Producer 制作者

《生化危机：逃出生天》和《怪物猎人》的热卖充分证明了田中刚是位优秀的游戏制作人，然则仅限于网络游戏。史蒂芬·周说"有些东西，是要讲天分的。"经过《鬼泣2》的滑铁卢，田中想一雪前耻，所以把《鬼泣3》作得很繁杂很精细，但是很可惜，他终究欠缺神谷英树那种大巧不工、举重若轻的灵气，系统越是复杂，难度越是严苛，越是衬显其匠气，这就是优秀与优异的差距。

Quib 嘲弄

"我希望你的力量不像你的躯壳这么空洞。"（对熔岩巨蛛）

"王？好吧，接好你的王冠"开枪。（对阿瑞斯）

"哇 我从未见过会说话的狗耶！在狗展里你一定可以拿第一名啊。"（对地狱魔犬）

"放轻松，小狗！要我带你出去散步吗？来吧小狗，咱们走。"（同上）

"我老爹才没那么丑呢，看我不就知道了（拿剑当镜子照）然而，这个样子倒是更适合你。"（对史莱姆 阿克汉）

有耐心看完《生化危机4》全部对白的网友说里昂很会挖苦人，我觉得但丁也不差嘛，都是令敌人暴跳如雷的行家。

Rank 等级

很多动作游戏都有评价系统，借此激励玩家反复挑战以延长游戏时间。然则多是通关以后再评定等级，像《鬼泣》这样每过一关便结算一次的并不是很多，而评定参数像《鬼泣》这般繁多的更是凤毛麟角，更要命的是这难度越分越细，到《鬼泣3特别版》连Very Hard都鼓捣出来了，全难度全S级……呃，这下真成"称号地狱"了。

Spada 斯巴达

金庸老爷子曾说"《碧血剑》的真正主角其实是袁崇焕，其次是金蛇郎君，两个在书中没有正式出场的人物。"而纵观《鬼泣》三部曲，但丁基本上都在为老爹善后，复苏的魔帝，重生的邪神，被囚禁的蝠翼女皇和独目战狼，在对战狼时更是毫不掩饰地说出"屁拭"（擦屁股）这个词。

Twin 孪生子

《错误的喜剧》、《王子与乞丐》、《绝代双骄》、《潜龙谍影》、《铁面人》……果然孪生子之间的矛盾冲突更容易激发剧情高潮，尤其是兄弟二人拔刀相向的时候。虽然在《鬼泣》中黑骑士身分揭晓时大家都颇感意外，但这点触动和《鬼泣3》里三次交锋时那无奈且郁闷的心情比起来着实算不了什么。《鬼泣3》终于可以在《鬼泣》的阴影下露一小脸了："我剧情比你好。"

Uphold 坚持

当但丁被魔帝堵在下水道无路可逃时……

当骑着摩托车的但丁义无返顾地冲入魔界时……

当觉醒后的但丁一把扯下右臂的破袖时……

当被阿克汉踢下高塔的但丁爬起来仰首上望时……

你认为我还有必要再写些什么吗？

Vergil 弗吉尔

典型的悲剧人物，或许是在《鬼泣》中混得太惨，所以才在前传中让他嚣张大半集以示补偿。但丁与弗吉尔的性格就如同他们老爹那两把枪的名字

光与影，前者继承了身为人类守护者的斯巴达的遗志，而后者则契而不舍地追求最强魔剑士斯巴达的力量。虽然游戏里没交代弗吉尔为何会变得如此冷酷与偏执，但我想可能与母亲的死有关，但丁因此而猎杀恶魔，弗吉尔却因此追求力量，"你没有力量的话，就连自己也保护不了"，潜台词大概就是"更别说母亲了"吧。如果我不幸猜中，那么这个源由无疑会加重弗吉尔这一人物形象的悲剧色彩。悲情、强悍、孤傲、冷酷、美型……难怪弗吉尔篇会成为《鬼泣3特别版》的最大卖点了。

White 高手



东京，新宿，White ，曾被奉为“《鬼泣》神人”的日本玩家。现在重温三年前的演示影像，White的战术并非完美无暇，虽然操作仍然无可挑剔。White的演示非但掀起了《鬼泣》研究的新一股热潮，更引发了BOSS战的革命。零距离挑衅、连续弹剑、针对性压制、初始值挑战，已然成为现在的主流打法。尤其是弹剑，所用的武器从最长的斯巴达，到稍微短些的复仇者，再到力之刃、阎魔刀，甚至连短到极致的伊夫里特，也被弹出瘾的玩家搬上阵来。而弹返的对象，从黑骑士的大剑，到噩梦的巨钳，最终对上魔帝的光球！感谢White，令我们有幸得见这些兼具观赏性与挑战性的精彩战斗。

X 未知

听说《鬼泣4》又换制作人了，虽然小林裕幸制作的《生化危机4》口碑绝佳，但别忘了田中刚的《怪物猎人》也是叫好又叫座……《鬼泣4》将会成为《生化危机4》那样的经典还是《鬼泣2》那样的鸡肋，这会儿谁心里都没底。或许只有神谷英树重掌导筒时这个问号才会被擦去吧。

Young 年轻

人不轻狂枉少年，所以我们能够接受但丁拿恶魔当滑板，用摩托当武器，得到把新武器先秀一段，《鬼泣3》里某些纯属耍帅的准“废招”和稍带性暗示的俏皮话。甚至可以对那句略显粗俗的“Let's rock，baby！”淡然一笑。年轻，没什么不可以！

Zenith 顶峰

佳句偶得的经典案例，次世代动作游戏的王者，距离完美仅有一步之遥的旷世绝作。惟一能够掩盖Xbox版《忍者龙剑传》锋芒的“索饭”最终兵器……虽然论《鬼泣2》只配给《忍者龙剑传 黑之章》提鞋。《鬼泣3》虽然很出色，然而仍不足以撼动《鬼泣》的霸主地位。令人颇感惋惜的是随着神谷英树的悄然淡出和系列销量的持续滑坡，其续作恐怕很难重返巅峰，而《鬼泣》终将成为FANS心中最美的回忆。

坚持，趁我们正年轻

文 LAN

当Snake拖着疲惫的身躯出现在高清液晶中为《MGS》新作做秀时，当马里奥大叔分身乏术不得不拉上一大帮兄弟姐妹们客串走场、装嫩讨巧时，台下观众那爆棚的热情也许掩盖了走上台前的那些幕后制作们貌似笑容背后的埋头苦干。不过这双赢的乘数效应能否如《最终幻想》那金字招牌般无限可能，可能，又或许……

陪伴着一代人一起成长的“玩儿伴”们不断地武装着自己，笑迎花朵后的花朵，在感叹制作者们的无尽创作妙想时，可曾低头看看同伴们的身影，那些享受着科技文明。怀揣美梦，云里雾里却不曾脚塌实地的人们，可曾让初生的阳光浮上你隐晦的脸颊，呼吸那自然的气息，走向坚持。

上面的废话应该是有感于去年的一段游戏真空区的想法，记得同寝的几个哥们儿合钱刚把PS2从老板柜台挪回窝里的时候，原本平静的楼层也仿佛惊艳于这小小潘多拉的魔盒，而处于灾区第一线的本寝室弟兄几个也早做好了抗灾抢险的万全准备，只可惜魔高一尺道高一丈，成天七大姑八大姨的进进出出，走城门都没这方便。刚送走个二表妹，这厢也大舅妈早拿起手柄撮开“马塞回转”了，从此本寝也就成了处于极昼的两极，弟兄几个天天装国宝大熊猫，由此而起的电量问题也让我们和楼下管电的门房攀上了亲戚，好在苦中作乐不仅团结了邻里，也扩大了彼此间喜爱的游戏种类，别有一番风味。（怎么说的好像处于水深火热之中？）

记得电影《手机》里有句经典台词：“审美疲劳啊！”这话一点儿也不错，从PS2刚进屋哥儿几个为了三国猛将们那超完美华丽的终极爆机而没日没夜，到为了解开一RPG类谜题搞来日语词典看得满头雾水时，再到曾冷静旁观球赛称那些球迷为疯子而最终对着《WE》愣是两夜没合眼只为踢赢外班那个达人的时候，可曾想过会有今天这样只为一年中那几个超级无敌宇宙XXXX级白金大作溜上几眼，并且和攻略一起入手，二者缺一不可的前提下才勉为其难与最终BOSS合个影的局面。

想知道曾经的那分热情是否经受得起时间的蹉跎，却忘记早已于旅途中背叛了初衷，镜子中那熟悉的面孔，苍老而未见成熟。

朋友总把生活比作游戏。诚然，从这句话的眼神中看到的更多的是豁达，但那些许无奈却仿佛如来的五指，连旁观这都无能为力，总在感叹着老天的不公，挥霍着无价的青春，在机会来时又在抱怨着自己的从前，如此循环往复，纵然苦口婆心。灵丹妙药也难回天了。

反观游戏中的那些白金大作，有几个不是出自名家之手，当然，这句可能是废话，但我强调的这些名家应该都是好几十岁的人了，有点资历的都是“不惑”以上级别了吧，而以年轻人为消费主力市场的游戏业却由这样一些人来创造，那些祖国的栋梁，傲气的年轻一代应做何感想呢？

看着论坛中那些嬉笑怒骂，今儿一哥儿们超低价入手PSP而发贴炫耀，明儿又顶出一个达人能Professional无伤过《生化4》，一石激起千层浪，可曾想过游戏中你所扮演的角色也只不过是制作者们高深的程序设计中小小的一个部件，所有可能的结局都是人家安排好的，当你为某个精彩瞬间激动不已时，真正笑的人却仿佛凌驾于你之上，那些近乎于父辈的人们，为何能如此掌握着我们的天空，亦或是指引着我们，所以，游戏的方向，真的是由玩者掌控的吗？谁知道呢？

举个俗点儿的例子，任天堂从不放弃对于游戏性的宣传，而索尼却引领着年轻一代对高新科技华丽外貌的塑造。猛一看，就如同传统VS现代。对于玩者，索尼华丽的外表成为了他们眩烂舞会的假面，而居家过日子便将任氏的法宝化作柴米油盐酱醋茶。这样说不是在贬低谁或是抬举谁，在这样一个今天代替了昨天，明天又超过了今天的年代，科技的革新如同没完没了的肥皂剧一样，老油条的马里奥也许更能博得大家的会心一笑。但当看到股掌般大小的屏幕上流畅地运行着华丽的3D跑车，爱慕时尚的我们又怎能无动于衷，坐视不理呢？

正所谓萝卜青菜各有所爱，各人有各人的喜好，外人不便品头论足。但归根结底，作为以赢利为目的的商家，迎合消费者心理是为了自己能够更长久的发展生存，分析该句话的主干而排除多余成分的话，商家和玩者的关系就远没有那么热乎了。这样看来，当好游戏为玩者带来的乐趣面对因大量涌入资本而气定神闲面露微笑的商家时，是如此的不现实与孩子气。

突然想起了“《生化》系列”，那经典的丧尸们，那因病毒而放弃自我的人们。好想再见里昂那坚定的眼神，弹无虚发稳健的双手，跟随着他重入艰难的旅途，解救那美丽田园的和睦与安详。



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605 联通手机发送到9002605

本期为您准备的礼物

特别奖 1名

飞利浦游戏耳机

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

合刊封面获得何种评价？

成都 姚嘉成：较能突出过年的喜庆气氛，就是人物显得稍微有点拥挤，背景颜色太过单调，层次感不够。

郑州 郑达：每年的合刊似乎都是机战式的"大集合"，但这一期明显显得更加有活力。

上海 瞿秋丰：UCG全体小编拜年是好传统，但卡伦和D·S手里拿着的礼物是送给雨滴的还是读者们的呢？

重庆 张理力：封面虽然用的还是旧小编形象，但经过了重新绘制，比往年把"小编寄语"里的小编形象直接贴过来要好得多。

自贡 钟翔：封面非常喜庆，很好地烘托了过年的气氛，但如果绘画再精细一点就更好了。

辽源 龙翔：今年合刊封面色彩丰富，小编形象生动，比以往的合刊封面有较大进步。

> **编** 这次的春节合刊特别封面获得了大部分读者的好评，算是近期较为成功的一期封面。这次封面在背景用色上大胆地打破了以往合刊配色单一的传统，并且取得了不错的效果，看来我们应当把革新的精神继续坚持下去。此外，画师陈杰绘制的合刊封面图也受到了许多赞扬，这种原创封面也是我们近两期合刊的特色，我们会继续发扬。

关于"盘点2005"的读者反馈

徐州 孙岐鹤：这样的盘点由于看得比较多，所以也就成了一道平常菜，关键都是一张纸分几块再填进去几个游戏的形式，感觉没有新意。

上海 董婧宸：年鉴的语言准确、翔实而中肯，但我觉得有些像游戏的官方说明书，如果语言富有诗意与变化就更好了。

北京 曲超：下次的年鉴不要光把好的方面用黑体字加重，不好的地方也要用另一种颜色的字一句话点出，这样对我们选择购买游戏时有好处，可以知道游戏的优劣。

杭州 高云龙：这次的"2005游戏风云录"非常精彩，每个奖项的评语既专业独到又幽默风趣，相比以往的年度评奖有了很大进步！

136**3619**：对于今年盘点，我首先要褒奖一下——没有退步，接着再提出一个小小的批评——没有进步！

> **编** "盘点2005"的年鉴部分是我们春节合刊历来的招牌菜，这次的反响自然也非常优秀。但正如孙读者所言，由于表现形式的单一化，这道招牌菜已经开始成了一道平常菜。总之，对于以往年鉴确定下来的优秀形式，虽然我们很难做出特殊的改动与重大的变化，但却会始终坚持革新的理念，并力争寻求出一个均衡的方案。

合刊攻略研究反响如何？

上海 王辰卯：本期的三个研究都不错，《灵魂能力III》各角色的连续技非常实用。

北京 程石：《死或生4》的攻略估计没多少人能用上吧……

上海 谭至初：《深渊传说》的剧情以比较新颖的日记形式出现，让人对作者的创意刮目相看。

富裕 史智超：《前线任务5 战争的伤痕》内容挺充实的，资料也很丰富，让人使用起来非常方便。

Email 喻晋：本期攻略研究做的还可以，也许是没有什么大作的原因吧，显得有些后劲不足！希望以后在大作紧缺的时候杂志也会做得更好！

Email 荣一然：《前线任务5》攻略最强！系统介绍、基本要素、流程攻略和剧情应有尽有！《深渊传说》的研究也不错，只是晚了一些。

> **编** 目前来看，虽然有部分读者抱怨合刊的攻略与研究数量不多，但对其质量反响颇佳，看来这次的攻略研究算是比较圆满地完成了任务，其中尤以风格新颖的《深渊传说》日记式剧情小说和全面细致的《前线任务5 战争的伤痕》攻略特别受到读者欢迎。不过，这次错别字现象较为严重，说明编辑们审稿不力，还请大家见谅，我们今后会严加注意。

合刊特稿评价怎样？

上海 王辰卯：本来就对古埃及的文化很感兴趣，这次的《被遗忘的神明》让我增识不少啊！而《波斯王子三部曲回顾》近期不管是《游戏机实用技术》还是《游戏光环DVD》上都有，没什么特别的感觉。

139**2143**：《波斯王子》特稿超赞！带我回味了三部作品给我带来的感动！《你想成为勇者吗？》也蛮有趣的，只是关于埃及神话的那个特稿让我有种买的不是游戏杂志的感觉。

Email 姚健：《被遗忘的神明》应该出现在《游戏·人》当中，而不是UCG，那些简短和难以理解的介绍让人看得不过瘾也让人不想看。《人生似梦时如砂》"少"就一个字，有些地方写得很详细，有的地方却是一笔带过，没有把握好尺度。《你想成为勇者吗？》保持着UCG一贯的冷幽默，幽默的语言永远不会让人感到厌倦。

> **编** 从读者反馈看来，这次的特稿良莠不齐。其中《2006年游戏业界动向展望》及《你想成为勇者吗？》分别以精辟的分析和幽默的文风获得了读者们的一致好评，而《人生似梦时如砂》则有些翻炒冷饭的嫌疑，并不被普遍看好，至于《被遗忘的神明》则因我们在编排上的失当使其显得与整本杂志的风格差异很大，遭到了许多批评。

Gamehalo DVD的调查报告

柳州 范敏："2005年度游戏金曲TOP10"很不错，可惜就是太短，没听过瘾，要是能把歌完整放完就好了。

哈尔滨 石屿：《如龙》的剧情影像是不是剪得太多了？有很多有故事性的地方都略过了，感觉不过瘾；"游戏金曲TOP10"长度控制得很混乱，短不短长不长的。

上海 李炜霁："Ending Song"对本年Gamehalo的回顾显得太长，而且歌曲反复了好几遍……

榆林 鲍洪林：对《生化危机4》的挑战有些失望，并没有什么出色的表现。

南京 余复兴：《如龙》剧情中间跳的也太多了一点吧！让人有一种虎头蛇尾的感觉。再说《灵魂能力III》编辑部大乱斗，实在是太混乱了，都没看出冠军是怎么产生的。

> **编** 这次的Gamehalo DVD反响不佳。把批评意见综合起来有如下几点：1."2005游戏金曲"单曲时间过短；2."《灵魂能力III》编辑部大乱斗"剪辑较混乱；3.《如龙》影像重点分配不均；4.《生化危机4》"热血最强"不够吸引人。不过，对于《忍龙 黑之章》极限影像、《死或生4》ENDING CG及"电影前线"这三个栏目，来自大家的评价还是很高的。

本期问题

1. 您对本期封面有何评价？
2. 您对这次特别赠送的网刊《levelup 游戏城寨》试读本看法如何？
3. 本期特稿您读后感觉如何？
4. 来为这次的Gamehalo作一个总评吧。
5. 本期"模型地带"的展会报道相关内容您喜欢吗？以后会不会关注此类情报？
6. 您认为《游戏机实用技术》目前最大的不足是什么？
7. 特别调查：请问您是否拥有DVD播放设备呢？

2B3A 互动信箱送礼名单

获得iDS的读者 ▶ 百色市百色高中 黄琳琳

榆林	鲍洪林	泰山	黄道平	长春	马欣	大邑	王俊涛	武汉	张蕾
北京	黄晴	上海	江学强	北京	马卫东	天津	王宇叙	大连	张奇伟
新郑	陈希林	哈尔滨	金龙哲	克拉玛依	孟楠	宿州	吴丹	深圳	张雷
成都	陈典	上海	瞿秋丰	武安	孟泽林	潮州	吴旭	汕头	张霁霏
北京	程石	北京	[illegible]勇	哈尔滨	彭磊	上海	[illegible]	重庆	张太林
广州	丁一凡	上海	李进	吴江	[illegible]飞	南宁	谢耀武	上海	赵铁
上海	董寄杜	番禺	李建[illegible]	富裕	史智超	武汉	徐敏	大同	赵鑫
上海	董婧宸	上海	李炜霁	南宁	苏[illegible]	常州	许颜出	乌鲁木齐	赵培琨
蚌埠	杜[illegible]	广州	梁伟雄	徐州	孙岐鹤	凤凰	杨[illegible]	连江	赵威
[illegible]	范丹	[illegible]	刘[illegible]	[illegible]海	[illegible]	成[illegible]	杨[illegible]	郑州	郑[illegible]
[illegible]	范敏	天津	刘杰	[illegible]	唐[illegible]宇	北[illegible]	杨[illegible]	福州	郑[illegible]
太[illegible]	[illegible]	[illegible]安	刘晓君	武汉	侯京育	成[illegible]	曾[illegible]	清远	钟[illegible]
北[illegible]	冯广[illegible]	[illegible]	[illegible]	上海	王辰卯	南[illegible]	[illegible]	自贡	钟翔
[illegible]	马轩	[illegible]	马[illegible]	重庆	[illegible]	[illegible]	余兆[illegible]	成都	周[illegible]
[illegible]	高威	上海	马赛华	深圳	李坚石	厦门	曾峻海	上海	朱佳[illegible]
揭阳	魏娇捷	北京	马晓宁	北京	王军刚	上海	张汉明	上海	朱祺

131****6808
131****5605
131****[illegible]24
133****6933
134****1302
135****1922
135****2392
136****3239
136****8916
136****500[illegible]
136****5156
[illegible]649[illegible]
137[illegible]24[illegible]
137[illegible]
[illegible]
[illegible]90
[illegible]7596
139****2665
139****5251
[illegible]39****0220

★我们每期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

2月的北京依然寒冷干燥，万里无云，初春阳光下的西单文化广场人声鼎沸。进入地下，充足的暖气让人有些招架不住，几分钟之后便将所有人逼得脱去外套，进而带动了地下商场内饮料柜台的销量。进入地下一层，几经周折终于在鳞次栉比的商铺中找到了西单文化广场电子游艺厅。在过道的尽头，“斗剧’06”的日本官方海报分外醒目，尽管整版的日文汉字让人看了似懂非懂，但是一种令人血脉贲张的紧张感油然而生。“我的敌人有十万之众”，经常出没在游戏机房对战的玩家看了这句广告语也许会会心一笑，从心底闪过一丝共鸣。一侧，“斗剧’06中国预选赛UCG杯”的海报静静地伫立着，宛如灯塔般在茫茫人海中引导玩家迅速锁定游艺厅的位置……

2006年2月18日，斗剧’06中国预选赛UCG杯《罪恶装备XX Slash》项目北京地区预选正式拉开了本年度国内“斗剧”系列活动的序幕。

鬪劇’06
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT
China 中国预选赛
UCG CUP

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

文 特约记者榨菜蛋花汤

斗剧’06中国预选赛UCG杯地区预选战报综述

格斗，从来就不是一个人的事

海归对本土

一早，各路玩家便开始在西单文化广场电子游艺厅集结，下午3时许，空间并不宽裕的游艺厅已几乎爆满，报名、抽签、填写胸卡…… 一系列比赛的程序在有条不紊地进行着。北京的西单虽然是第一次承办“斗剧”预选，却有着丰富的比赛活动运作经验。稍顷，一切就绪。按照分组抽签各战队展开了毫不留情的激烈厮杀，


▲北京预选亚军战队“站在世界中心呼唤插动”，顺利出线的种子队伍 阵容从左到右依次为：卡尔(AXL)、AIDA(PO)、iorryang(SO)。



▲北京预选赛场里充满了年轻人的特色文化，据说这位老兄每逢周末就往返于北京与天津，但求一战！



▲北京预选冠军战队“喧哗”，成员年龄结构非常年轻。阵容从左到右依次为：Godou(BR)、StunEdge(KY)、SETA(DI)。

开始争夺北京地区两张进入斗剧中国预选赛总决赛的入场券。

共有17支战队报名参加了当天的比赛，通过淘汰赛将筛选出其中的4支，再通过循环赛决出最后的名次，决赛循环中成绩最好的两支战队将获得进军总决赛的资格。仅一成多的出线率，使竞争显得十分激烈。每名参赛选手都使出浑身解数：先锋往往抱着必死的决心，不求全身而退，但求在战败前能多胜哪怕一小局，消耗对方的精力，为队友多争取一分胜利的可能；中坚则肩负着稳定军心的重任，一旦先锋战败能否扳回一局几乎可以左右最终的胜负结果，中坚败北便意味着被对手连下两城，兵败如山倒，落在大将身上的担子就会更重一些；对于大将来说，更多时候他要战胜的不是对手，而是自己。一般情况下，队内实力最强的选手会被安排在大将的位置，除了胜利之外别无他选，这样往往会给选手带来额外的心理负担。大将登场必是背水一战，能否将自己的实力发挥出来将是每支战队大将的必修课。正因为这一原因，很多战队有时会将队内具有大将实力的选手排在首位，作为先锋出战，以期出奇兵制胜，往往能达到意想不到的效果；在每轮战前根据角色的相克针对性地排列出场次序、队内核心人物制订作战计划等等。3对3组队战的魅力也许就在于此。

经过一番“血拼”，“站在世界中心呼唤插动”、“马路野郎”、“不良之中年大叔”、“喧哗”4支战队脱颖而出，进入最后的决赛循环。“站在世界中心呼唤插动”战队是由北京《罪恶装备》圈内颇具实力的三名玩家CARL WANG

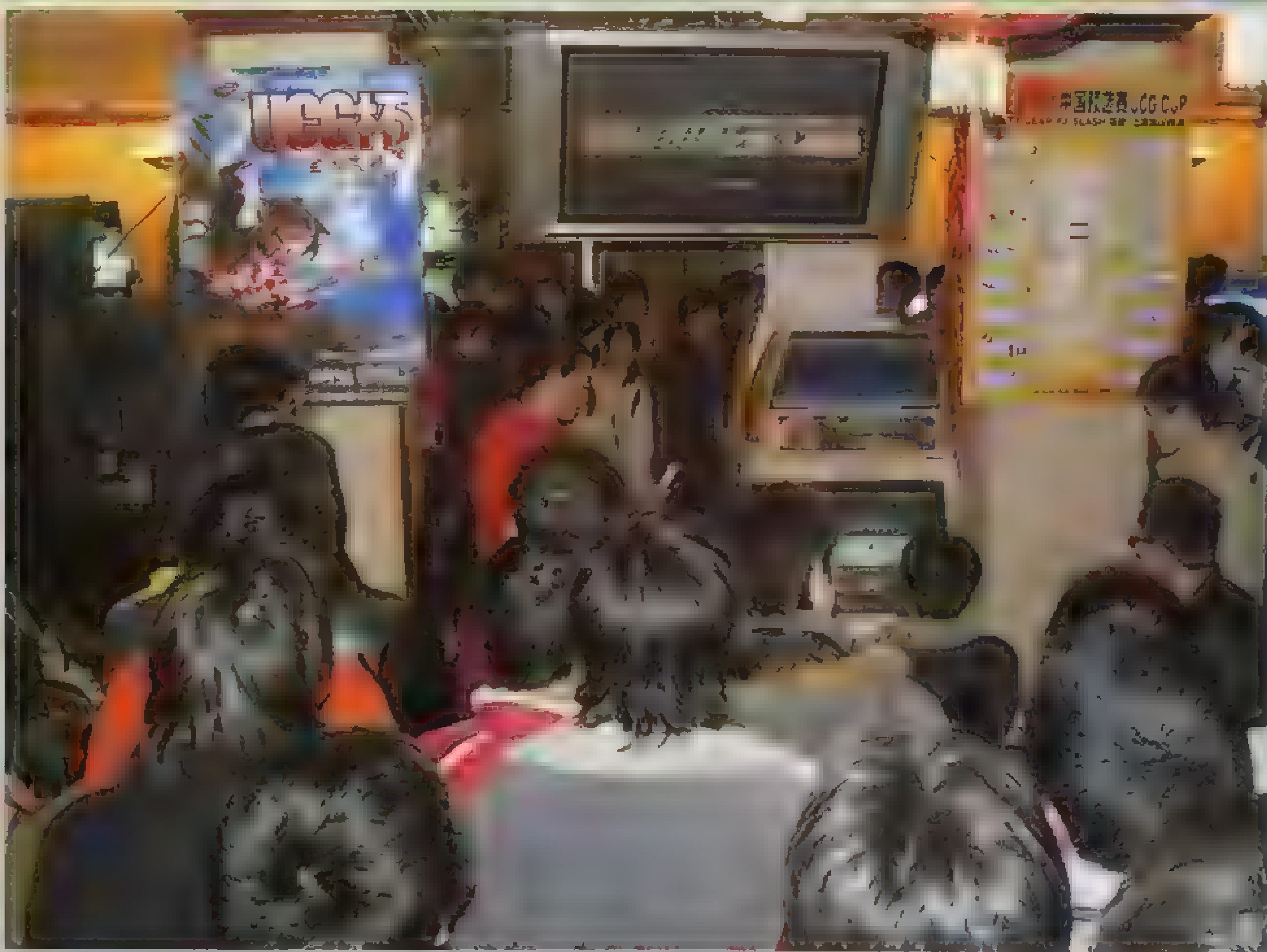
(AXL)、YYY(SOL)、AIDA(POTEMKIN)组成，是本次比赛的种子战队之一，也是赛前的夺冠热门之一。另一种子战队“真·3D转生”在四分之一决赛中负于“喧哗”战队，无缘决赛循环。能够淘汰种子战队，“喧哗”自然也并非泛泛之辈，成员StunEdge(KY)、SETA(DIZZY)都拥有在日本游戏机房“深造”归来的“海归”背景。最后，果然“喧哗”队在决赛循环阶段3战全胜积3分获得冠军；“站在世界中心呼唤插动”战队2胜1负积2分获亚军，他们在本次比赛中惟一的失利就是负于了“喧哗”队，然而这一点已不能影响他们与冠军一起进入总决赛。“不良之中年犬”1胜2负，“马路野郎”3战皆墨积分垫底。

黑马湖南造

2月25日，北京预选的硝烟还未散尽，上海地区预选也紧锣密鼓地拉开了战幕。绵绵的春雨湿润了街道、小巷、树木和路人，这是如期而至的江南烟雨。而在这里却弥漫着浓烈的战意，杀机暗藏。火热的现场气氛似乎连窗外的雨珠也能瞬间蒸发，这便是上海地区预选的会场——烈火游戏机娱乐。不知最早到场热身的玩家是几时到的，距离比赛开始还有数小时，烈火的两台《罪恶装备XX SLASH》机台处就已经被围得水泄不通，等不到机会练习的玩家退而求其次在一边的《罪恶装备#RELOAD》上操练起来……同样是17支战队报名，然而出线名额却只有一个。单败制淘汰赛的规则也注定了上海预选将残酷无比。对于一个选手来说，他的签运与实力都同样重要，抽签仪式由上海侍魂堂的站长二号机亲自操刀，因为他在侍魂堂中组织了两支“敢死队”参加预选，“政绩”卓越而获此殊荣。看似平淡无奇的对阵形势充满了玄机，两支注定要写进战报的队伍被分在了上下半区，他们将分别战胜各自的对手在决赛会师，上演一场壮丽的对局。

随着“华丽摸奖流”负于“城市英雄 岳麓矿工”，上海《罪恶装备》玩家的防线再次被湖南远征军突破。在比赛序盘，17支战队中有一支是来自湖南的选手，到比赛终盘，他们仍占据着4强中的一席，让人不禁想起了去年斗剧《格斗之王Neowave》项目的决赛中，单枪匹马挑战关东势力并最终获得亚军的关西选手“ウ一”(音：wu)。接下来的形势会如何发展，所有现场的观众和选手都屏息凝神，拭目以待。半决赛，“队名问昼寝”在二胜领先的情况下被“城市英雄 岳麓矿工”队的大将猫忍(CHIPP)连扳三场实现大逆转！然而在当时，现场的观众对眼前发生的事情已经不再惊奇，因为随着比赛的一路进行，这样的场面已经发生过太多次了。几乎每一轮，都是大将猫忍出场收拾残局的。这样的场面还会继续上演吗？谁也不敢去妄加猜测。对面，是同样一路毫无悬念杀进决赛的上海本地玩家战队“萝莉王子爱去西”，他们在比赛中至多只用到了中坚，从未被逼至大将出战的境地。所有人都期待着一场精彩的对局上演。

正当“时空骑士团”的大将飞翔的影子忙着利用烈火的电脑上网发送半决赛实况战报的时候，主持人榨菜蛋花汤跑到了他身后，“今天辛苦你了啊，一直跑来跑去发战报。”“你怎么过来了？那边还在比赛呢！”“比完了。”“……什么？这么快？我什么都没看到啊……谁赢了？”“HC一挑三……”“怪不得这么快……”



▲正如机房的名字“烈火”一样，上海预选的观赛气氛也是如火如荼。

这就是最终的结果，正如高手对决往往一般人看不出个究竟，决赛的结果来得是那么突然，那么地出人意料。“萝莉王子爱去西”决赛的阵容是先锋HC(FAUST)、中坚路过的好心人(SOL)、大将D4P(MILLIA)，“城市英雄 岳麓矿工”方面是先锋Bill_rou(JAM)、中坚急件(EDDIE)、大将猫忍(CHIPP)。当对阵形势公布之后大家都明白这又将是猫忍“一个人的战争”。没能抵挡住HC的强大攻势，猫忍选手落败。整场比赛中他只输了这一场，却是最关键的一场。“矿工”们在马上就要见到光明的时候遇到了“塌方”，悲壮地与决赛入场券失之交臂。


▲上海预选冠军战队“萝莉王子爱去西”，注意“爱去西”就是HC的谐音噢。阵容从左到右依次为：路过的好心人(SO)、HC(FA)、D4P(BI)


▲本次地区预选的最大黑马，湖南“城市英雄 岳麓矿工”战队的大将猫忍(CH)。

全国一盘棋

转眼两地的预选都已落幕，当读者们拿到新一期UCG阅读这些过期战报的时候，总决赛的结果应该已经出来了。网络有它的优势，时效性强，就像“罪工研”的比赛现场实况帖，可以在瞬间将比赛的结果传遍大江南北，这是杂志赤着脚也追不上的。然后杂志上的报导又该怎么写呢？首先肯定它不能是网络的copy版，那样将毫无意义。然而直到现在，感觉以上写的还是在报流水帐。对战录像可以通过附送的光盘欣赏，而所谓的战报，究竟应该给读者带来些什么呢？写着写着，似乎有了一些眉目，然而所剩的篇幅已经不多了，只能将这些条目罗列一番：北京上海两地的预选各有17支战队参赛，如果当日预选也达到这一水平，那么本次斗剧中国预选赛的总参赛人数就将达到150人次以上；权且将由其他游戏玩家组成的参赛战队称为“敢死队”，北京地区预选，《VR战士》玩家派出“敢死队”两支，《街霸Ⅲ 3rd》玩家派出一支，甚至险些在第一轮淘汰夺冠热门“站在世界中心呼唤插动”；上海地区预选，有上海侍魂堂派出的“敢死队”两支，《街霸Ⅲ 3rd》一支，《格斗之王》玩家KYO(T)组成了“工商外院代表队”参加(无责任猜测一下，今后如果每次比赛都有各大高校代表队会是什么情景？)；有上海和西安等地的玩家到北京预选远征；有南京和湖南等地的玩家到上海预选远征；据悉，决赛当日除了两支北京的出线战队外，还将有一支北京战队来沪远征。南京、湖南也将继续参加，广州玩家也表示可能会参加。虽然都只是些无用的数据，相信大多数读者都能从中得到些什么。不敢说是“启示”，至少也是像文章开头提到的看到了“斗剧'06”海报广告语的那种“会心一笑”。不需要做什么长篇大论的口舌之争，对于某些言论只需要用事实来回击。

今年的“斗剧'06”中国预选赛UCG杯即将落幕，但是街机游戏比赛活动的发展仍将前进。据悉京沪两地的游戏机房和DieGame已经在为决赛之后的《罪恶装备XX SLASH》后续活动做准备。邀请日本知名玩家来国内交流将是其中的一个重要部分，同时也可以让我们的出线选手有机会在斗剧决赛之前对日本玩家的实力有所了解。详细情况我们将在下期UCG的……(以……因篇幅限制删去广告语500字)

敬请各位关注！

阳光学园

春节过后我们即将迎来又一个游戏大作的发售高潮。作为一个玩家，这是一段美好的时光，但作为一个学生来说，实在是让人难以选择的问题。游戏究竟对于我们是什么样的存在呢？欢迎大家来信与雨滴一起探讨这个问题，邮箱依旧是hr@ucg.com.cn，同时这也是阳光育成计划的报名信箱。另外本期将开辟一块新栏目——阳光教室，希望能对大家以后写文章有所帮助。

主持人：雨滴

游戏到底是什么？

很多时候我都会带着这样的想法陷入沉思，当然到目前为止我也没有找到一个让自己满意的答案，或者这跟本就没有答案。

欢乐



我最希望游戏能带给我们玩家欢乐

当然这个词用在这或许有点不恰当，也过分笼统，请各位容我继续使用这个词。轻松简单的游戏，让我们忘却生活中的烦恼，《马里奥兄弟》一向是在下的至爱；攻破重重难关将游戏通关并达到最速无伤，给我们带来至高的成就感。

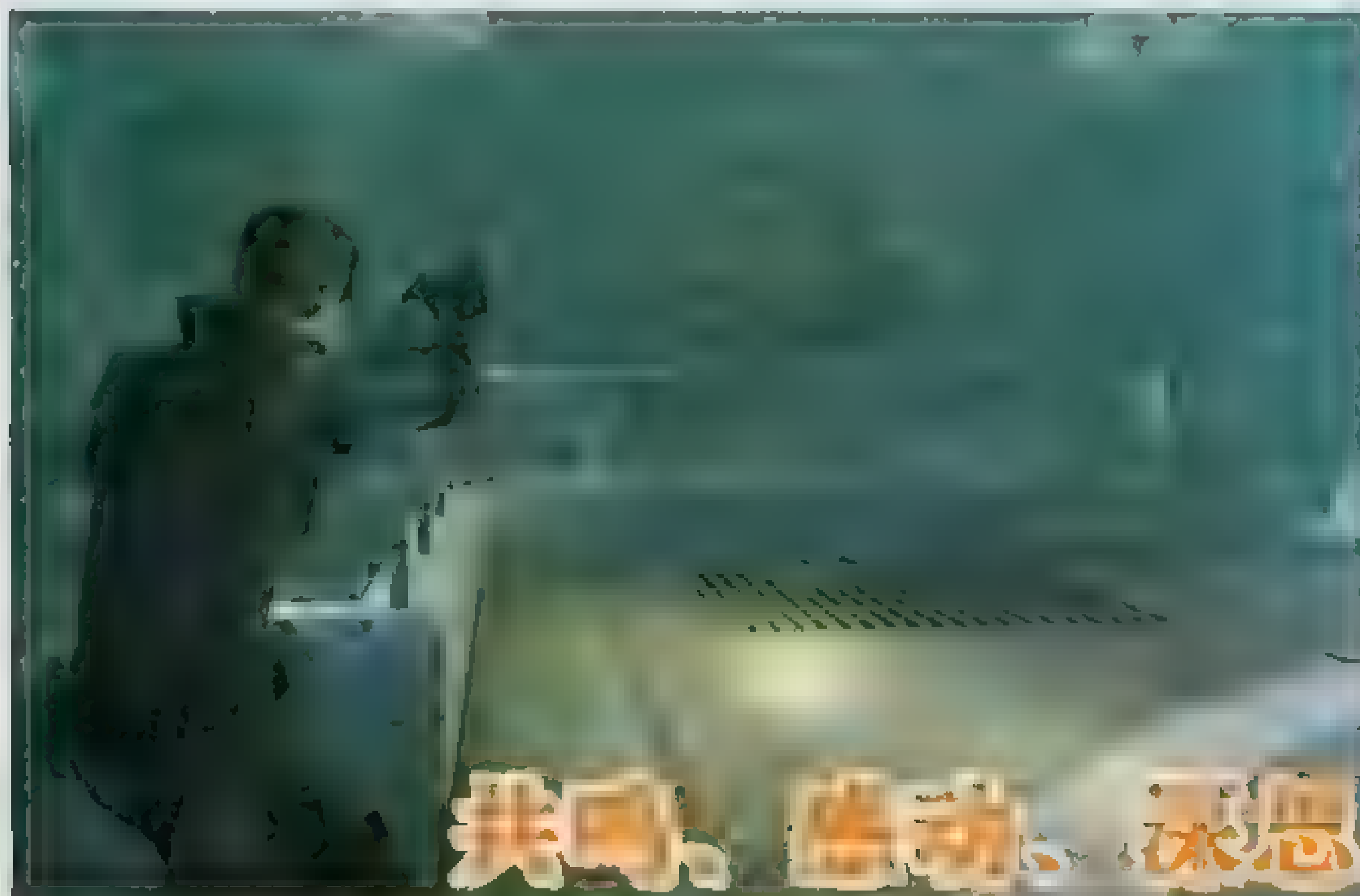
分享



能和朋友在一起分享游戏的乐趣才是最快乐的

记得在我第一次接触《生化危机》的时候，要集合3、5个朋友才敢把游戏盘放到机器里，最后大家都被某丧尸经典的"回眸一笑"吓倒了；哥哥玩《圣斗士》的时候，常常边疯狂地摇摇杆边大叫"起来！起来啊！"，在旁边的人经常被逗得哈哈大笑；某同学来我家玩必定玩《真·三国无双3》，而且必定玩"南蛮战"，骑着大象虐待敌兵就是他的嗜好……

共鸣、感动、深思



剧情，游戏以此在我们的脑海里留下深深的烙印

出色的游戏制作人不仅为玩家制作优秀的游戏作品，还会以游戏为媒介与玩家交流，向玩家传递自己的思想。"《MGS》系列"由剧情到"拍摄"都可以与一部出色的电影相媲美，身处于游戏当中的玩家更有身临其境的感受。《MGS2》通关后Snake所说的那段话引人深思。"pass the torch"无不向玩家传递了"小岛导演"的思想。《MGS3》The boss，the real patriot，Snake在the boss墓前的敬礼意味深长，那幕我又如何能忘记。《银河游侠》，浪漫与梦想，遇上爱白日做梦的我当然会产生奇妙的共鸣。虽说我很喜欢传递正面信息的游戏，但一些没有明晰传递游戏制作者思想给玩家思考空间的游戏我也十分喜爱。

感受、震撼

作者：sologuan

游戏可以让我们体验在现实生活中难以体现的感受

《生化危机》系列的世界，把玩家带到恐怖的世界，虽恐怖但却让人欲罢不能。每次把《生化》通关，我都有一种解脱的感觉，所有绷紧的神经终于得以放松。回过头来，那闯关的过程，确实让人回味无穷。再说《使命召唤》，这款游戏切切实实把玩家带到了战场化身成一名士兵。随着游戏工业的发展，《使命召唤》在日后一定能给玩家的感观带来更大的震撼。



虽然电视游戏十分美妙，但游戏机的价格偏高是一大弊端。我真希望有一天，游戏机的价格能大幅度降低，让所有人都能玩到好的游戏，让电视游戏给更多的人带来欢乐。"电视游戏偏离了游戏的初衷了吗？"我认为游戏应该给人带来欢乐，但现在的游戏机基本可以算作奢侈品，这真的能给所有人带来欢乐吗？但游戏的初衷又是什么呢？

阳光教室

在审核稿件的时候，雨滴发现很多玩家没有注意到标点符号的规范问题，这样很容易影响阅读的流畅性，让读者无法顺利的理解作者的意图。

最常见的例子是文章中使用大量网络符号。虽然这些符号对于习惯网络的人来说十分形象生动，但在不常接触这些符号的人看来，可是与乱码没什么区别的哦！所以各位网虫可要注意别让这些符号出现在正式文章中！另外一个大家容易忽略的问题就是使用多个叹号来加重语气，或者在省略号后面加上诸如逗号、句号等其他标点符号，以及在句尾加上波浪线、省略号只用一半等，这些都是不符合中文语言习惯的用法，正式文章中是绝对不容许出现的。

阳光留言地

阳光育成计划成员 乌龟漫步

在阳光学园活动中我写过三四篇文章，记得写第一篇文章的时候我是满腔热情的打开电脑然后开始发呆……因为无从下手，以前总以为自己了解游戏，了解游戏业但真正需要亲自操作的时候才发现自己的知识是那么的匮乏！绞尽脑汁用了一个星期好歹完成我的"第一次"。试想下就算是为了做一款小游戏的攻略也会得花数十小时甚至数百小时去研究，与其说是玩还不如说是折磨了。感慨了半天连自我介绍都忘记了我，乌龟漫步，现任阳光学院学生，热爱游戏与电影，望大家支持我。

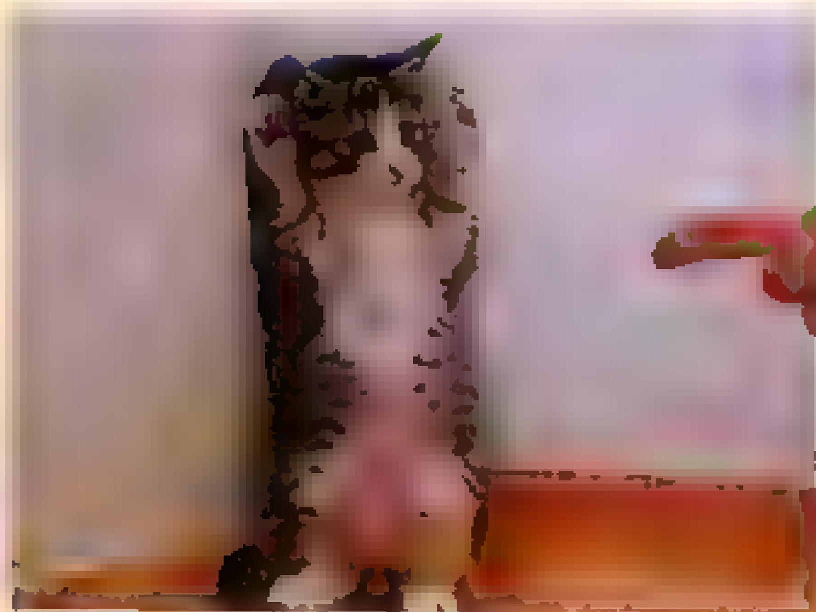


雨滴评语 潜力很高，头脑灵活，很有自己的想法，但如果能在修辞造句方面再下点功夫则更佳。

读编往来

栏目主持：纱迦 & D · S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770



☆首先发布一个道歉声明：因印刷厂的疏忽，部分读者买到的147期杂志附赠别册“猪笼城寨”首页出现了印刷错误，谨在此向大家致歉。

☆最近全国开始普遍降温，北方许多城市均出现了多年难得一见的特大暴雪，我们编辑部所在地也气温陡降，似乎又突然回到了严冬——首受其害的便是降温当晚下楼去吃夜宵的小编们，个个都差点被冻成冰棍……特此提醒广大读者们出门时多添些衣服，有个健康的好身体才是快乐打机的本钱！

☆编辑部所在大楼地下一层停车场处有一“黑市食堂”，称其“黑市”，皆因其店面实在太小（店内只有三张小桌子），但饭菜却着实便宜，于是小编们每逢中午下班后便争先恐后地赶往此处以求一座，去晚的人就只能站着吃。久而久之，每天中午的“UCG军武力向上！地下一阶本阵突袭！”也就成了该店的一大景观……

☆《纳妮亚年代记Ⅰ》、《超人归来》、《达芬奇密码》、《V字仇杀队》、《碟中谍3》、《冰河世纪2》、《海神号》、《无间行者》（《无间道》美版）……今年的电影狂潮还真是恐怖啊！不过其中有多少能制作成游戏呢？让我们拭目以待吧！

绿茵场连续伤人事件！——运动型玩家醒目

可能许多喜欢足球的玩家们已经开始察觉到了——近期的绿茵场已被阴云笼罩。

2月18日，在英国足总杯曼联VS利物浦的比赛中，代表曼联队出场的英国前锋阿兰·史密斯因封堵对方射门而严重受伤，左脚踝关节脱臼、骨折、韧带撕裂。



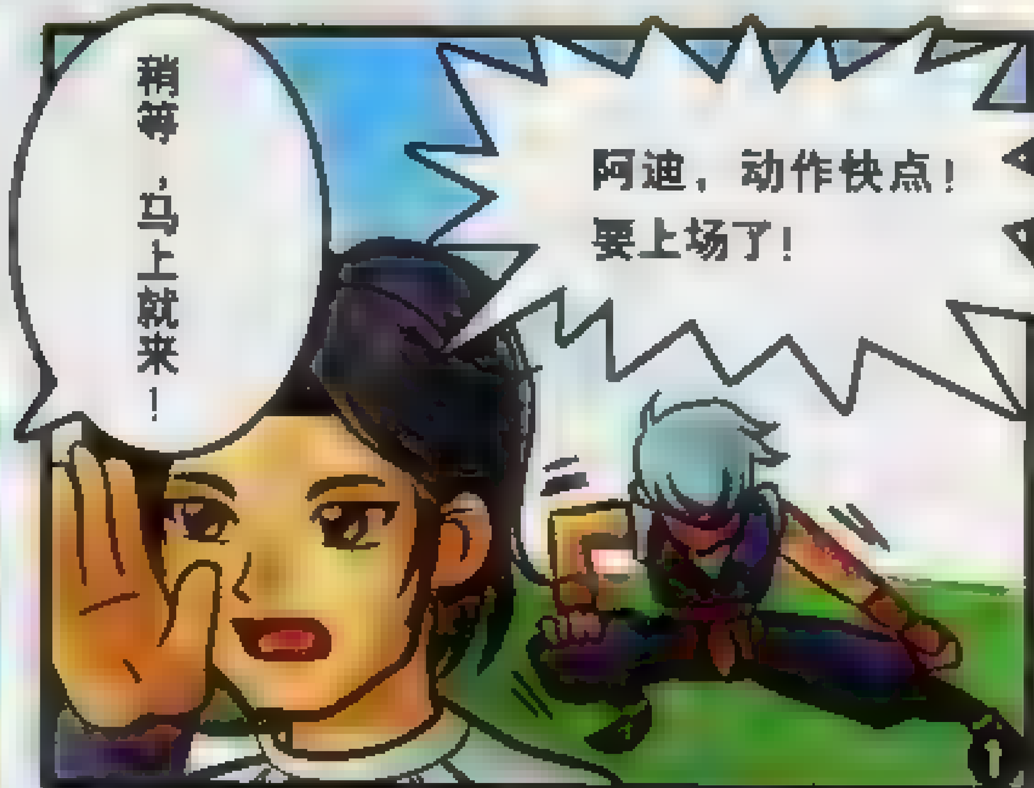
◀瓦尼利“左”这个名字很可能即将成为所有意大利球迷诅咒的对象……

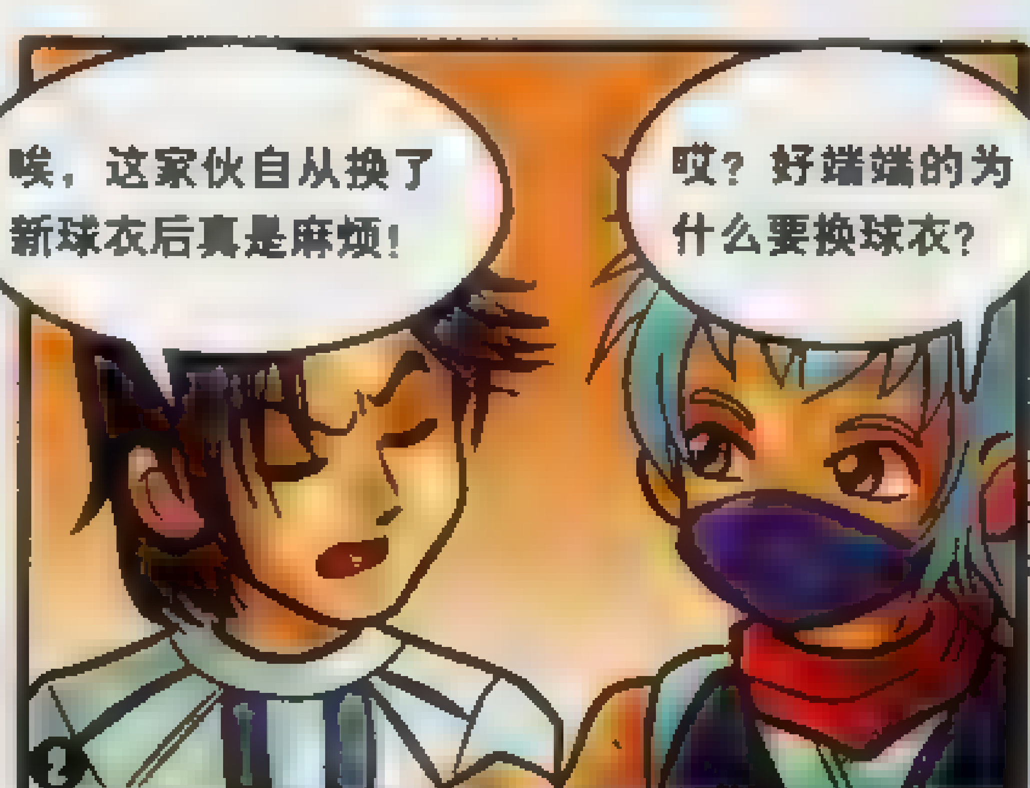
2月19日，“罗马王子”托蒂在意大利甲级联赛罗马VS恩波利的比赛中因遭对方后卫瓦尼利侵犯而受伤，左脚脚踝严重骨折，需伤停至少两个月，很有可能无缘今夏的德国世界杯。

看来各位喜爱足球运动的朋友们要多加小心了，最近不但要严防季节变换引起的流感，更加要注意在体育运动中对自己的保护。现在正值冬末春初，大多数运动场上的草皮还不够茂盛，活动过于剧烈的话会很容易造成身体各处挫伤甚至骨折。此外，史密斯与托蒂受伤的共同原因都是落地时身体大部分重量均压在了活动的关节上导致脱臼及骨折，这类伤病在篮球、排球等运动中亦很常见，望大家务必引以为戒，运动前要做好准备活动，比赛时千万小心。

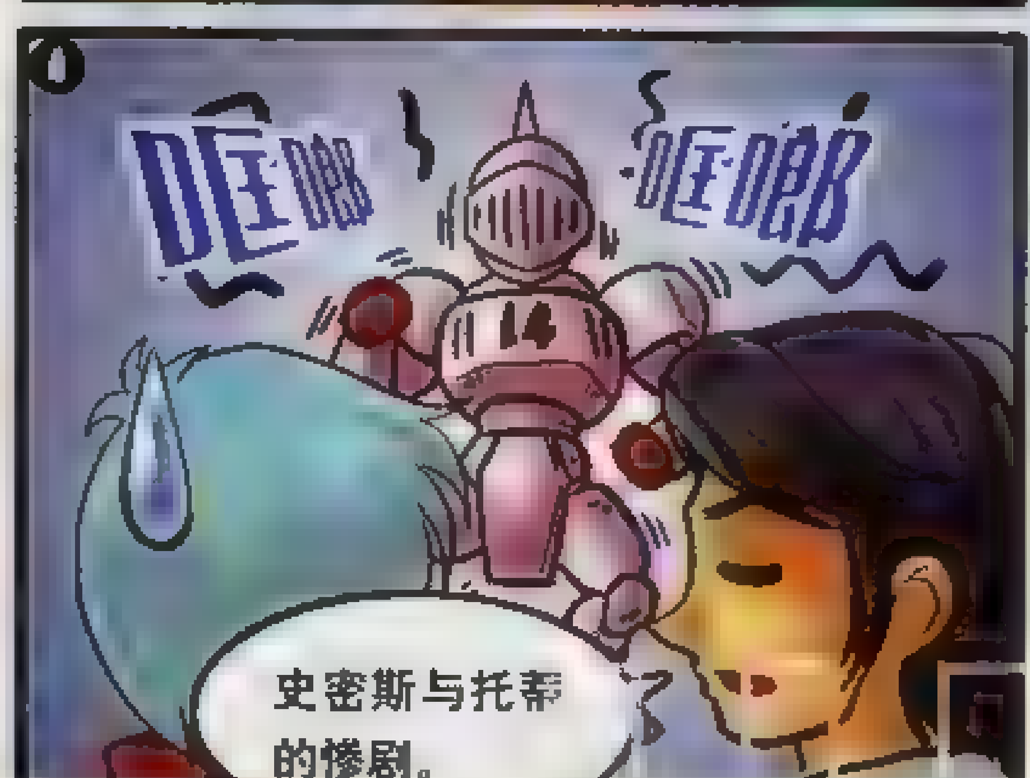
阿迪的新装

绘：星仔









本期 流行

战国无双2（7人）		
小编	选用角色	理由
纱迦	立花闾千代	新角色，而且是女性－－＋
阿修罗	风魔小太郎	长相比较顺眼
邪魔天使	石田三成	符合欣赏美学
十六夜	本多忠胜	为了使用稻姬……
猫太	风魔小太郎	为了使用服部半藏……
D·S	本多忠胜	砍着爽
雨滴	明智光秀	萌！

新到的《战国无双2》在编辑部内引发了一场小热潮，仅UCG本部便有七员武将杀入战团，而从他们选择的首位武将亦不难看出这些小编们的审美品位……此外，《怪物猎人2》与《女神侧身像 蕾娜斯》也引得几个小编乐在其中，不过其数量和如日中天的“无双众”相比还是差了大大一截……

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第135～136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～148期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第145·146期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8266378，Email：ad@ucg.com.cn。



南通 王克凡：想问问D·S，一个长相很萝莉，性格也很萝莉，但是岁数比我大一岁的萝莉，偶该怎么讨好她？一定要帮偶想想办法啊！

那还用说！当然是……等等，你说她比你还大一岁？抱歉，本答案不适合正太参考。

唐山 幻影の精灵：雨滴MM的小编形象实在是太卡哇伊啦！第一眼是PP的大脑袋，第二眼是……Sorry了，男人的惯性－_－b，第三眼是……雨滴MM曾经做过截肢手术吗？为什么她的手……什么？据说雨滴是从二十二世纪来的哆啦A梦Ⅱ世！（希望上天保佑我不要让雨滴看到这封信啊，偶可不想英年早逝啊……）

雨滴，你的信。

南宁 谢耀武：你们要小心了，我发现雨滴是轻微暴力倾向者。教你们我多年总结出来的经验吧：准备要被施暴时，就指住雨滴的裙子下大喊"有老鼠！"接下来就不用我教了吧

D·S，你把这封信放在读编里是什么意思？－ －#

有老鼠！

134****1007：敢问众小编中有几个戴眼镜的啊？请务必回答我的问题，因为这可是关系着我每个月能玩几次PS2的大问题啊！

为了保护大家的隐私，请允许我回避这个问题，因为这可是关系着我是否会被大部分同事揍到生活不能自理的大问题啊！

重庆 隆良升：第一次知道《游戏机实用技术》是在初二，那晚上我因睡不着觉便在校园里"散步"，当时我被一个起来"方便"的老师发现了，于是就跑进了一个办公室躲起来。后来，等我适应了里面的光线后，在一个老师的办公桌上发现了一本封面印有"月英"的杂志，我那时正沉迷于《真·三国无双3》中，于是等安全后便顺手牵羊将这本杂志给带走了。正是这晚上的际遇才让我认识了这位好朋友！

看来有时候老师没收学生杂志不还也是有苦衷的啊！

好曲折离奇的经历。呃……您确定那本真的是《游戏机实用技术》而不是《九阴真经》？



上海 李迪：前几天重新看了周星驰的《大话西游》，虽然对里面的笑话早已了然于胸，[illegible]被它的剧情感动了。小时候看只是简[illegible]现在却有些伤感，这难道就是长大？

没错，长大的标志之一，就是能够在飘满枫叶的回忆庭园中找到那被遗忘许久的金苹果，这就是成熟的感悟。而且，不仅是《大话西游》等经典电影，对于那些往昔的音乐、动漫、游戏……如果你能抱着同样的态度回过头去细细品味一番的话，自然也会受到同样的触动。

重庆 隆良升：强烈要求"问题小卖部"增加篇幅，这个栏目每期只有一页太少了！难道是因为有问题的读者很少，让你们没有问题回答？如果是这样的话，那我每期都问你们十个问题，帮[illegible]你们的"生意"，你们看行不？

OK，绝对没问题！不过请允许我抢在胜负师之前先冒昧地问一句，您打算现金买单还是刷卡？－ －+（玩笑）

3SK,CyX：听说杂志上所刊的漫画一般都是由真事改编，那么合刊"编辑部的故事"中十六夜的"返乡记"也是由真事改编吗？太夸张了吧！顺便说一下，第一次看到眼神如此邪恶的雨滴姐姐……

呃……看来我们对于"改编"一词的理解有所不同^^b

D·S，告诉我那画师的姓名和社保号码。（子弹上膛中……）

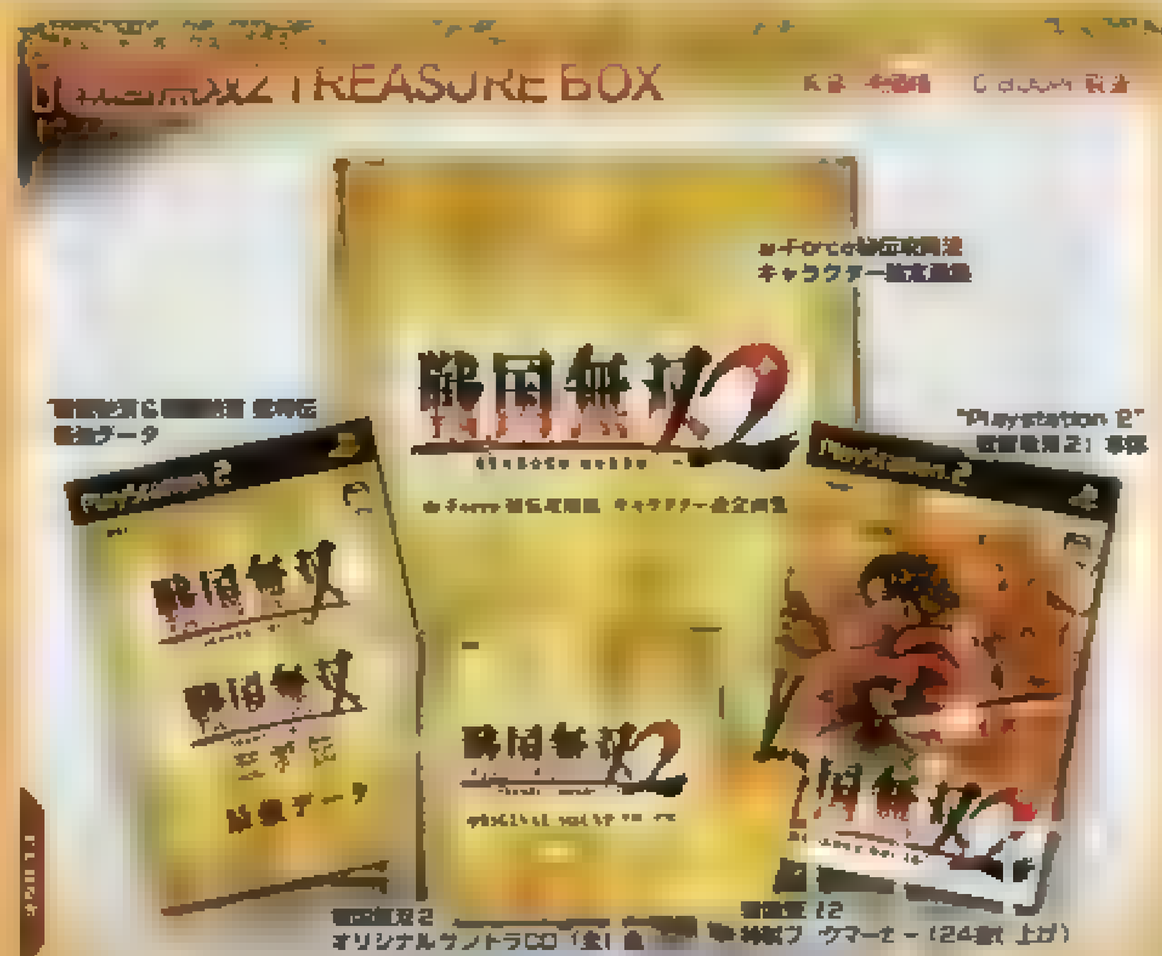
沈阳 高寒冰：我所在读的学校是一所省重点高中，这学期突然新增一项制度：中午学生提前回到教室进行45分钟午睡（就像在幼儿园似的）。于是，中午向来不睡的我便利用这段时间"钻研"UCG。昨日，吾读UCG之时，猝觉一人入室，大惊，立伏于桌上，妄以假寐障之。足声愈近，心跳愈快。吾竭力舒展躯体，欲掩UCG之全貌，怎奈UCG占地颇广，使吾班之主任得以仰其风彩。呜呼！UCG去也！作诗一首，以资留念：轻轻的她走了，正如她轻轻的来；她挥一挥衣袖，明天只好重买。

节哀！身为这个"强制午睡"政策曾经的受害者，小编们与您共同谴责这种"不人道"的制度。不过，在步入社会走上工作岗位之后，仔细回想起来，还是中午有觉睡的时候最幸福啊！


▶其实老师也是需要休息的……

本期宝物

光荣的捞钱计划依然毫不手软，这次的《战国无双2》同样推出了让FANS们又爱又恨的限定版！此款限定版里共收录有：《战国无双2》秘传攻略本&设定原画集（在购入当晚引得编辑部诸MM们的尖叫声震破屋顶的邪恶东东……），《战国无双》&《战国无双 猛将传》最强记录，《战国无双2》原声CD（全6曲），《战国无双2》特制金箔（24K）。以上各类细碎物品合计售价10800日元（国内目前大致被炒至八、九百RMB左右，还不算太离谱），看准的朋友可要及时出手哦！



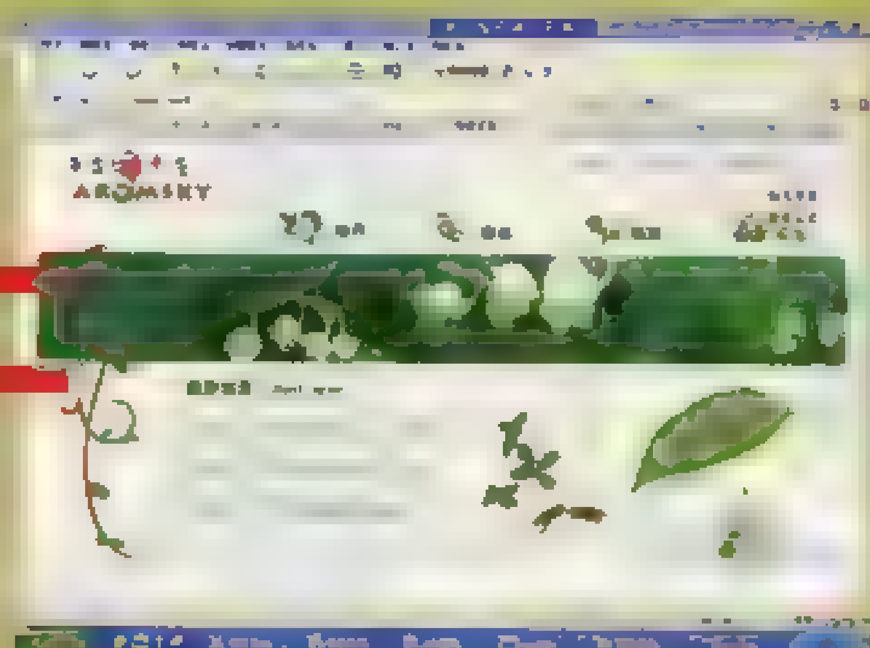
《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑（少量存货）、《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十五辑、《游戏·人》第十六辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九至十二辑、第十四辑，定价12元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 α完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《DOA幻彩绘本》已售完，不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263[illegible]

国内惊现安布雷拉公司！





Email 书自远：小编们中的生化迷都来看看，真的有这么一家公司呢！——http://www.chmamrong.com/company/detail/66197.html

虽然离愚人节还早得很，但一则亦真亦假的厂商信息广告却于近日出现在了“中国美容美发网”上，这家注册公司的名字赫然为——安布雷拉。

起初我们还以为这只是一个命名上的巧合，然而随着网页上公司简介的文字不断地映入眼中，我们才知道自己错了……“安布雷拉生物科技有限公司是以生物研究、开发、生产、销售为一体的专业生物科技型企业……以两大主打品牌——R&G表皮生长因子、维洛妮卡口服玫瑰原液作为对中国生物美容市场的主力推荐产品……”看来，如果这不是一则刻意的恶搞广告，那么这家公司的创办者必是一位狂热的生化FAN无疑。总之，对于这个创意的幽默感，我们实在是佩服之至。

我猜我猜我猜猜猜！

以下是我们在本期请来的嘉宾，大家不妨来试试看您能否在5秒钟之内找到他们的共同点。而且，他们又都来自哪些作品呢？Now,check it out!（感谢天幻网eigna友情协力）



答案 以上所有嘉宾的名字都叫作“里昂”（或读音相近）。①《VR战士2》②《梦幻模拟战II》③《宿命传说》系列④《ZOE》⑤《新机动战记 高达W》系列⑥《生化危机》系列⑦《王国之心》⑧《恶魔城 无辜者的悼词》⑨《杀手里昂》（法国巨星让·雷诺的经典电影）

本[illegible]图推荐

《圣剑传说DS》精美壁纸

下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/fangcun/pic/mana.rar



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑、《掌机王SP》第33～34辑。每辑定价均为12元。《PSP专辑》已售完，不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）。邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

下期预告

游戏机实用技术2006年4月B



我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！

小编寄语

邪魔天使



◆紧张、激动、期待。《FF XII》快点降临吧！

◆《VP》让人玩得流泪啊，这样好的游戏以后玩不到了怎么办？《VP2》有限定版，这次不会让它成为怨念物的。

◆《战国2》充分暴露出了"暗荣"的恶趣味，而且让我惊讶的是这《战国2》的剧情居然做得那么赞，赞！



▲希望不要成为怨念物。

◆果然，泰坦斯版的第二版高达MK II要推出了，而且还在3月，这……这不是要我的命么？（Orz）

◆玩了近一年"山口山"，等级还在40，这已经不能用乌龟爬来形容了，叹。

◆血精灵！我要血精灵啊！（T_T。某猫：这人已经疯了。某修罗：快走快走，我不认识他……）

Gouki



■切尔西VS巴萨，阿根廷VS克罗地亚，越来越多的事实都在证明老马说过的话"梅西是我的接班人。"

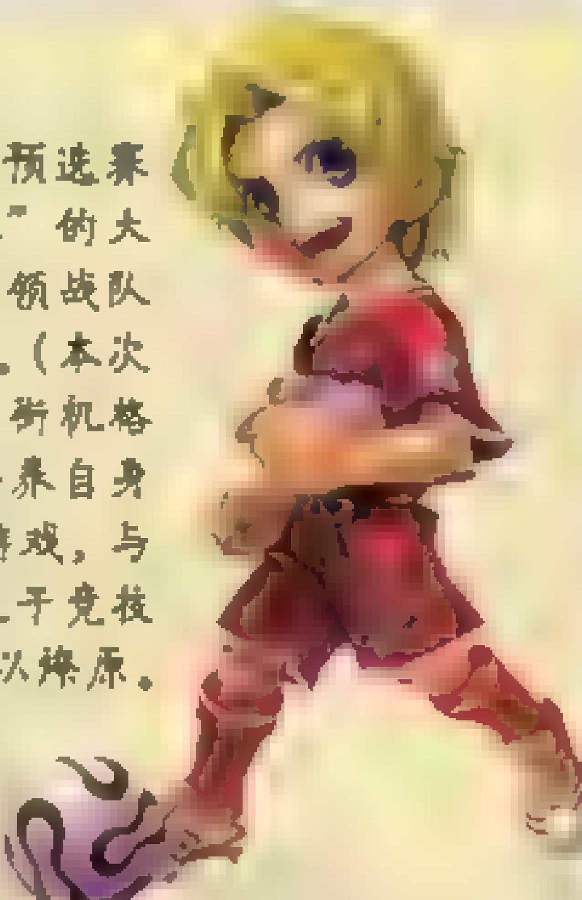


■断断续续，终于把《毁灭战士》电影版看完了。比较有趣的有两点，一是电影中的第一个角色名字叫"卡马克博士"，另一个就是在电影后半段长达5分钟的主观视点片段。之所以说是"长达5分钟"，是因为看过了电影的制作花絮，才明白对于游戏来说易如反掌的"FPS视点"在电影中是多么难实现了。至于这部电影，只向喜欢FPS的玩家推荐。

■斗剧06 UCG杯《GGXX SLASH》项目的预选赛已经圆满结束，感谢所有关心、支持和参与的玩家朋友们！下期杂志将迎来最后的决赛！敬请期待！

■春天到了，踢球的黄金季节来了！世界杯也不远了！OH YEAH！

阿迪

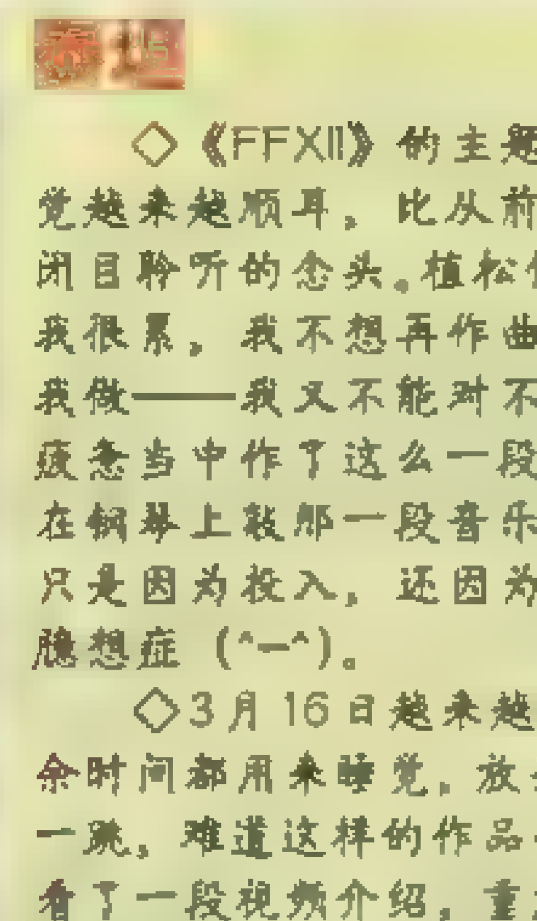


1.本次斗剧'06中国预选赛UCG杯的京沪两个预选赛区，业已鸣金收兵。来自湖南"城市英雄 岳麓矿工"的大将猫忍给人留下了深刻的印象，他在上海预选一路带领战队杀入决赛，最后惜败于上海战队"萝莉王子爱去西"。（本次游戏光环VCD中收录了比赛的精彩集锦）这证明了街机格斗游戏的实力比重还远未达到地区间失衡的地步。培养自身的尖子选手，在自己力所能及的范围内宣传、普及游戏，与本地机房经营业者展开良好的互助合作……各地的电子竞技爱好者们，虽然路漫漫其修远兮，不过星星之火可以燎原。UCG这次将派Gouki和我一同前往报道本次赛事的总决赛，敬请大家期待！

★近日与一位小学校队时代曾是"宿敌"的好朋友聊天，他说自己目前加入了家乡的一支球队，参加本地的五人制业余联赛。遇上了我们初高中时期的一些对手和队友，发现别人的竞技状态一直都保持得很好，平时经常会和单位企业的一些省队退役球员练习比赛。接下来他说自己以前真荒谬，竟然为了女人放弃了自己最心爱的足球。说到此处，声音有点硬咽。

说了那么多，其实我想说的只是，热恋中的爱情是盲目的，不必为此去做无谓的牺牲与奉献。两人各取所需，没必要为了他人改变自己的生活方式，尤其那是你心中所爱。

泰坦





◇《FFXII》的主题曲开始不觉如何好，多听几次就感觉越来越顺耳，比从前的主题曲都更成熟，首次让我有了闭目聆听的念头。植松伸夫这支曲子带给我这样一种感觉：我很累，我不想再作曲了，但是你们偏偏又看重我，非要我做——我又不能对不起我自己，于是就在一点点郁闷和疲惫当中作了这么一段旋律。我想象到植松前辈紧皱眉头，在钢琴上敲那一段音乐，身体向琴键倾斜，头发乱蓬蓬，不只是因为投入，还因为寂寞和无奈。不知道我是不是得了臆想症（^—^）。

◇3月16日越来越接近，我却越来越忙，我会不会把业余时间都用来睡觉，放弃这个游戏？这念头把我自己都吓了一跳，难道这样的作品也已经勾不起我的兴趣？还好，后来看了一段视频介绍，重燃了期待之情，到时候无论如何也要体验一下。至于那限定版主机嘛……咳，咳，容俺再想想，再想想。顺便问候一下6月就要参加高考的FF FANS们，你们辛苦了，这游戏就暂且看着眼馋，等暑假再好好玩吧。

◇刚刚体验了Windows Vista Build 5308，原来在Services里面禁用"Software Licensing Service"就可以免除激活过程（好像以前的Beta版也可以），嘿嘿，微软不要这么厚道吧……（某编：激动什么，这只是个2月社区预览版而已。）

阿修罗



即将到来的3月11日是一个值得纪念的日子，因为四年前的这一天我来到了编辑部。这四年来，一些老同事离开了，又来了很多新同事。我和这些同事们一起奋斗，渡过了四年艰苦却又美好的时光。人生又能有几个四年？我想，我会永远记住这段日子的！

四年的日子不仅使得我在游戏杂志编辑这份职业的业务水平上得到了成长，同时对我自己的人生来说也有很大的影响。在这段时间里，我迷茫过、愤怒过、开心过、伤心过……而现在，我的感觉是幸福着！因为不管什么时候，我的身边总有游戏，我的背后总有支持我的读者们，更有家人无微不至的关怀！我想，这四年的日子，真好！



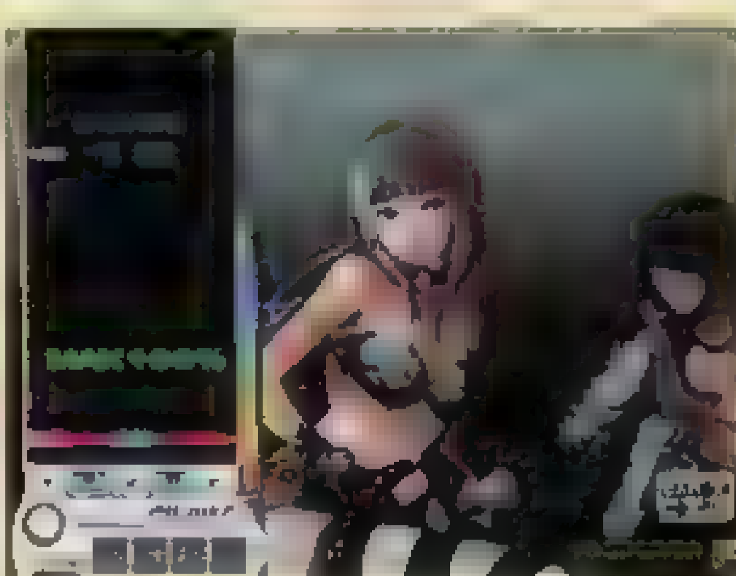
▲完全记不清有没有放过这张照片了，只记得照片里这个相貌平平却有极强亲和力的人是最关键的"Key"！

今年是2006年，我已经到了被人叫叔叔的年龄了。再过两年奥运会都要在北京召开了，那个时候的我会是什么样子呢？还会像现在这样幸福吗？我想，是的！只要我愿意觉得那是幸福的！

胜负师



Ⅰ本期胜负师的主打游戏是《DJMAX》，玩罢PSP版，觉得不过瘾，又玩网络版。虽然自己DJ游戏的基础不算好，很多高难曲目都搞不定，但玩得也挺痛快。对于游戏时间相对分散的玩家来说，玩这样的游戏其实挺合适的。



▲"年度最佳音乐游戏"几乎已成囊中之物。

Ⅱ前几天我看了《勇敢者游戏2》，片子虽然不及前作那么经典，结尾显得比较仓促，但休闲时看看也还不错。只是我看的这个版本翻译水平令人发指！比如把所有的"不（NO）"都翻译成"号码"，把所有的"好的（FINE）"都翻译成"罚款"什么的。于是干脆关了字幕，还不至于那么郁闷。

Ⅲ逛街时意外找到一家《圣诞夜惊魂》的服饰专卖店，里面的东西风格十分另类抢眼，让胜嫂挑得兴高彩烈。而我又是蒂姆·波顿的"铁FAN"，所以就一口气买下好几件。不过隔天天气突然转凉了，胜嫂的新衣服没能穿出来秀一下，让她心情坏了好一阵。

Ⅳ投稿信箱里依然隔三岔五地有网游相关"抄袭投稿"出现。（详情请参考春节合刊第79页）抄袭者的执着与孜孜不倦令人钦佩，要是把这劲头用到物质文明和精神文明建设上，那实现四个现代化可就指日可待了呀！



纱迦

☆《战国无双2》比一代好玩很多，口碑也相当不错，销量却有所不及，确实有些出人意料。3月的4个"三国无双"，是不是也该调整一下了？

☆刚刚低价购入邪魔天使的NDS的我，在实际玩到NDS Lite后瞬间心态失衡。不过听了老板报出的天价之后，心态又很快平稳了。保持心态平和是多么地重要啊！（邪魔天使：假！）

☆中国队居然输给了上一轮输给新加坡队的伊拉克队，就连我这个已远离足球圈子多年的人也有些怒了。我还是等着夏天看世界杯吧！

☆朋友3月大喜，届时定要请假回去祝贺！

雨澜



▲一入宫门深似海……不知道有多少古代女子将自己的青春就这样荒废在后宫深处？



※最近接二连三出了不少女性向游戏，但是接二连三更出了好多超级大作，个个游戏都想玩的时候终于感慨——时间不够用啊，如果机器猫在那该多好！我想玩《战国无双2》，我想玩《FULL HOUSE KISS》，我想玩……

※虽然前几年就已经看完了《金枝欲孽》，不过最近电视台再播的时候又忍不住追了下去，边看边为剧中人的命运哀叹，再一次感叹——这部电视剧确实很精彩！

※近来常听的歌是周董的《霍元甲》，融入了传统中国曲风加上周董特有的模糊口音让它颇有韵味，是近来难得的佳作！

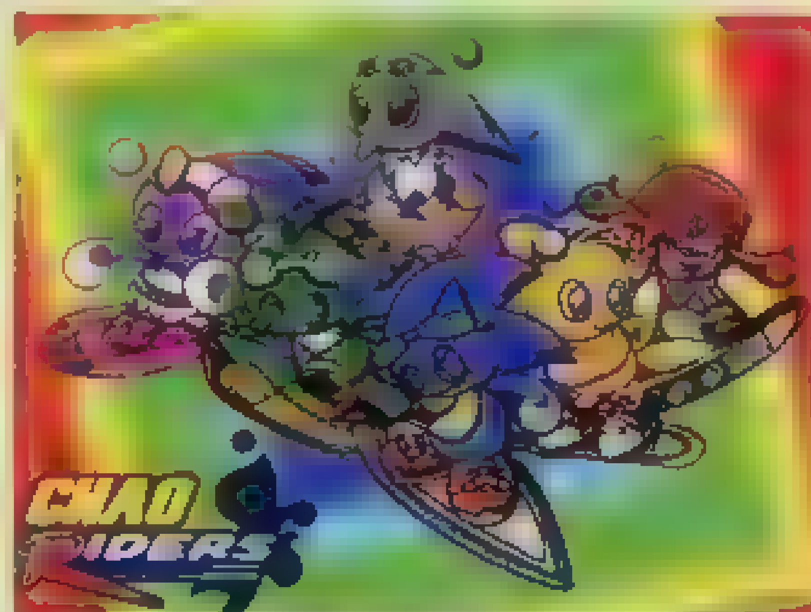
※让我们一起膜拜温瑞安温大侠吧，您实在是太高深了！

猫太



◎自从《怪物猎人2 dos》发售后，猫猫一直处于睡眠不足的状态……猎人等级才刚好12级，接着《魔界战记2》和《战国无双2》又随即杀到。"猫神大人！请多给我一些游戏时间吧！"

◎某天和网友聊得兴起，他说家里有一只很可爱的玩偶还没有开封，问我要不要。我兴高采烈地答应后，过几天打开一个快递包裹发现里面装的是一只无论怎么看都像是女孩子向的粉红兔子娃娃……当晚我在QQ上给他一句留言——"雨澜说礼物她很喜欢。"（一 一+）



▲索尼克教室指挥官Nana.YX小姐一共有3张索尼克作品入选了官方网站的Fan Art区，在此为她的勇气鼓掌。

◎由于本猫相当落伍的关系，最近才开始看《情癫大圣》和《无极》，最后得到的总结是：1亿比3.4亿似乎更有看头。

卡伦



★最近又恢复了大学时的好习惯：一天至少看一本书。本人是标准的杂食动物，只要在某一领域内有些名气的书都会感兴趣，比如过去这一个星期内读过的书就包括了奇幻小说、报告文学、现实主义小说、恐怖小说、青春文学等等。回想起来，这几个月PSP简直就成了我的小说专用阅读机了。不过说实话，在PSP上我也确实没什么想玩的游戏就是了……

■回家之后得知老爸比较喜欢《亮剑》，而GF也对其非常感兴趣。不过一问才知道，原来两人看的都是电视剧，也就是典型的革命乐观主义题材，因此卡伦不得不专门买了原著小说让他们看看《亮剑》那没有拍出来的后半段讲的究竟是一个怎样的故事。在这里奉劝所有喜欢电视剧版《亮剑》的朋友一句，如果你想真正了解这部作品的话，还是去看小说吧。

◆永别了，我那亲爱的笔记本；永别了，我那银色的VAIO。虽然我们在一起的时光短暂，但我却永远不会忘记和你们共度的那几十个日日夜夜。衷心希望你们的新主人会好好对待你们，而我也会寻找你的后继者填补我内心的空虚的……

多边形



○中国队又一次"惜败"在伊拉克脚下，这种事情对于中国队来说似乎过于稀松平常了，只能说一句"怒其不争"。另外对国家队新战袍很满意，感觉很有国民特色。



▲美版的《MGS3S》居然付送一张《METAL GEAR SAGA》的DVD，讲述整个系列的历史，真是逼得人不能不出手……

△3月份大作如云呀！以《最终幻想XII》为带头羊的E3之前的游戏大爆发终于来临了呀！说起E3呀，似乎又是不太遥远的事情了呀，时间这东西真是过得飞快呀！这么"呀"的说话实在受不了呀！

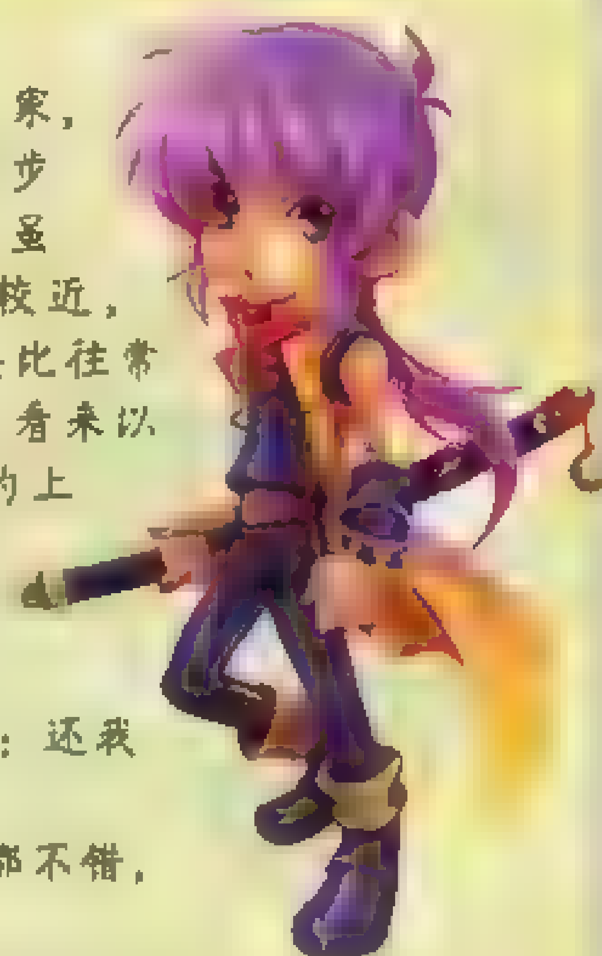
□最近有些忙，很多很多事情，忙到不知道自己在忙什么，便又要忙于搞清楚自己在忙什么，所以还是在忙……依然觉得每天要是有48个小时或者更多的时间也许会好一些，当然，也只是好一些而已……

×一些回忆，一些经历，总以为自己可以轻松去面对。这种轻松其实看起来轻松而已，但是在自己心底的某处，却压着一些无法忘怀的触动。不想让时间轻易地去冲淡，只好自己慢慢地品味，因为回忆总是美好的。

星夜



▲游戏版《超人归来》号称创造了80平方公里、共9000座大型建筑的"大都会"。



★最近搬了家，早上就没法直接步行到编辑部了，虽然地方还算比较近，不过早上仍然要比往常早半小时起床，看来以后要过上真正的上班族的生活了。

★由于搬家产生的巨额费用，终于从无不良资产及欠款的优秀放债者转职为受地主阶级压迫的借债者，终于明白D·S君的经济危机是怎么产生的了。(D·S：还我的两顿烧烤……)

★《超人归来》大期待中，电影版和游戏版似乎都不错，这样的游戏确实只应该出现在次世代主机上。

★期待中的PS3的消息终于还是跳票了，实在失望。

十六夜





☆WF2006冬虽然只有两天，但它带来的怨念实在是太多了。看着密密麻麻的发售表，真不知道是应该高兴还是应该哭……

☆《怪物猎人2 dos》确实是一款相当好玩的游戏，充满挑战的战斗以及各种收集让人一拿起来便很难放下。《高达UC》绝对是FANS的首选游戏，详实的资料以及众多的机体，简直就像是UC系的教科书。

☆篇《皇0》发售还有不到一个月的时间了，现在每天基本都要看一遍预告片。3月23号，赶快来吧！

☆春节过后，十六夜开始陆续收到热心读者的来信了！看着这些鼓励的话，只能用"感动"来形容。十六夜只能更加努力地工作，以回报大家的期望！

D·S



▲继《金色年华》之后，希望严宽能在新剧《爱在三万英尺》中有更佳的表现。



★古巨基曾在接受《OK！》采访时坦诚自己是"《实况足球》系列"的超级FAN，并且在朋友圈中所向披靡。今天谈及此事时，某编脱口而出一句经典评论："他只是艺人（港台）中最会玩游戏的，也是玩家中最会唱歌拍戏的，如此而已。"＝＝

●《DJ MAX PORTABLE》实在是神作啊……练习了半天，本以为小有成就，但冷不丁看见了正在网上与人对战的胜负师，那运指如飞的手法彻底将我的自信击得粉碎……唉，郁闷了，继续练习去>_<

◆本期最寒来信："本人是一眼镜萝莉控，D·S兄若有兴致请加QQ********"——咒……如果你这来信上没有那个"控"字，我想我会考虑的一一

游戏立方 GAME³

Vol:097

专栏主持：胜负师·Email:Game3@ucg.com.cn

各位玩家，大家好！游戏立方又与大家见面了。首先我们要献上的是丰富多彩的多边共享。因为胜负师最近迷上了韩国音乐游戏《DJMAX》，所以会特别介绍一下《DJMAX》网络版的注册方法，音乐很好听，游戏很好玩，而且还是免费的，呵呵！另外，还有两款北通PSP外挂电池的评测供各位参考。十六夜的模型地带这次为各位介绍由模型名厂海洋堂主办的"WF2006冬"模型展；至于邪魔天使的幻之炼金坊，这次接受了玩友的投稿，内容是《战国无双2》中几位武将武器的由来，还是比较有意思的。当然，还有奇妙的PSP异地网络联机，这几乎可以带来PSP游戏方式的革命，可别错过了呀！

多边共享区

ENTER THE GAME

"过期"的保护贴



每当有新主机发售时，日本的周边厂商总是想方设法地制造一大堆让购买者眼花缭乱的周边产品。而对于容易受伤掌机来说，屏幕保护贴便是一种玩家都喜爱的商品。不过有些事情，也是相当无奈的：日本am3公司本打算在《圣剑传说DS》发售的同时推出一块包装上印有相关角色图案的NDS保护贴，但原定2月23日发售的《圣剑传说DS》突然宣布延期至3月2日，而得到消息的同时任天堂火速宣布NDSL也于3月2日发售。由于两台主机的屏幕质量不尽相同，以致保护贴不能通用，于是am3也只好硬着头皮在3月2日推出这款不合时令的NDS保护贴了。[猫太 提供]

《最终幻想》音乐盛宴

2006年2月18日，对于一个《最终幻想》FANS来说是个值得纪念的日子，这一天Square Enix在日本横滨的国立大中心举行了该系列的管弦音乐会 VOICES music from FINAL FANTASY。这次音乐会的制作总指挥和现场司仪均是"《FF》音乐之父"植松伸夫，并且制作方还邀请到了白鸟英美子、RIKKI、増田いずみ、Angela Aki等为"《最终幻想》系列"献唱主题歌的歌手。音乐会一共演奏了包括最新的《最终幻想XII》主题曲《Kiss me good bye》在内的16首乐曲，都是系列FANS耳熟能详的经典旋律。而且在乐队演奏的同时，会场舞台的上方大屏幕上还会播放各代游戏的影像，实在让玩家感动万分啊！

另外会场外还准备了50台左右的《最终幻想XII》的试玩台供玩家体验这个即将发行的大作，而且会场里还进行了将于3月7日发行的《FFXII》饮料"POTION"的试饮会。听觉、视觉、味觉，对于一个《最终幻想》的FAN来说，还有什么比这场音乐会更美好的呢？[雨滴 提供]



巧克力版Xbox 360



近日，在微软Belux总部的大厅里，展出了一台由巧克力制成的Xbox 360主机。

据微软员工透露，这台巧克力Xbox 360主机是微软公司在去年的阿姆斯特丹X05年度展会上展出的。由于当时微软只允许持有特别邀请函的嘉宾入场，所以这台巧克力Xbox 360直到现在才露面。

这台巧克力Xbox 360不仅包括主机，还配有手柄且制作精良，只是不知道能不能用它玩游戏。(^—^)[levelup.cn 提供]

Forever Blue Hero





还记得1994年美利坚烈日下的那个背影吗？还记得那在风中飘逸的马尾辫吗？还记得那如高山湖水般忧郁宁静的眼神吗？我们永远的蓝色英雄——罗伯特·巴乔。在许久未有他的消息时，突然传来了SEGA的《创造球会 欧洲冠军杯》将邀请巴乔作为代言人的消息。一时间这条消息在所有的球迷玩家中成为了最受关注的话题之一。SEGA也把握住这次机会，在初回生产版中主推一系列以巴乔的形象为主题的产品。

头盘是一本上手指南的小册子，它能够助你快速掌握本作的系统；再来的主菜是印有巴乔主题的袖章，想想如果去球场助威或平时配合衣服配带的话，那实在是太帅了！除了袖章，还有《创造球会 欧洲冠军杯》的主题T-Shirt，在这个世界杯年我们要全副武装自己。该T-Shirt的售价为2980日元，折合人民币为205元，大家可以找相熟的游戏店铺订购，或者直接在segadirect的站点上凭国际信用卡购买。吃完主菜了，饭后甜点是什么呢？SEGA的经典街机卡牌游戏《世界俱乐部冠军足球》(World Cup Champion Football，简称WCCF)在世界范围都享有盛誉，近来还进驻欧洲市场，举办了数场试玩大会。本次新作的卡片同捆版将配合《WCCF》附赠巴乔的Trading Card，这是由世界顶级的运动卡片生产厂家意大利摩德纳的Panini负责生产，品质有足够的保障。卡片所采取的主题是2004年4月29日于意大利热那亚的费拉里斯球场举行的意大利对西班牙的巴乔国家队告别赛，巴乔出场86分钟，并于下半场担任队长，最后双方1比1握手言和。卡片上的图案就是该场比赛中巴乔担任国家队队长的英姿。[阿迪 提供]





《DJMAX》网络版注册心得

最近推出的PSP版《DJMAX》是一款超酷的音乐游戏佳品，不过对于那些没有PSP的玩家来说可能就很难体会好听的音乐与手指间配合的那种乐趣；事实上，《DJMAX》是由同名网络音乐游戏移植而来，其网络版从2004年开始公测，目前开始收费，不过依然有70多首歌曲是免费的。(PSP版为54首)所以，只要你有台电脑，并能上网，就能够领略《DJMAX》的魅力。网络版服务器分为韩日两种，韩服的注册十分麻烦，需要韩国人姓名和身份证号码、地址等详细信息。胜负师在有指导的情况下，依然花了近半小时才全部搞定，而且就算注册成功了，也可能因为身分问题而突然将韩服玩家的ID删除。所以，推荐玩家在日服上注册。注册步骤如下：

(1)登陆注册网址http://www.netmarble.jp/Member/Regist，并根据提示安装AtiveX的插件。

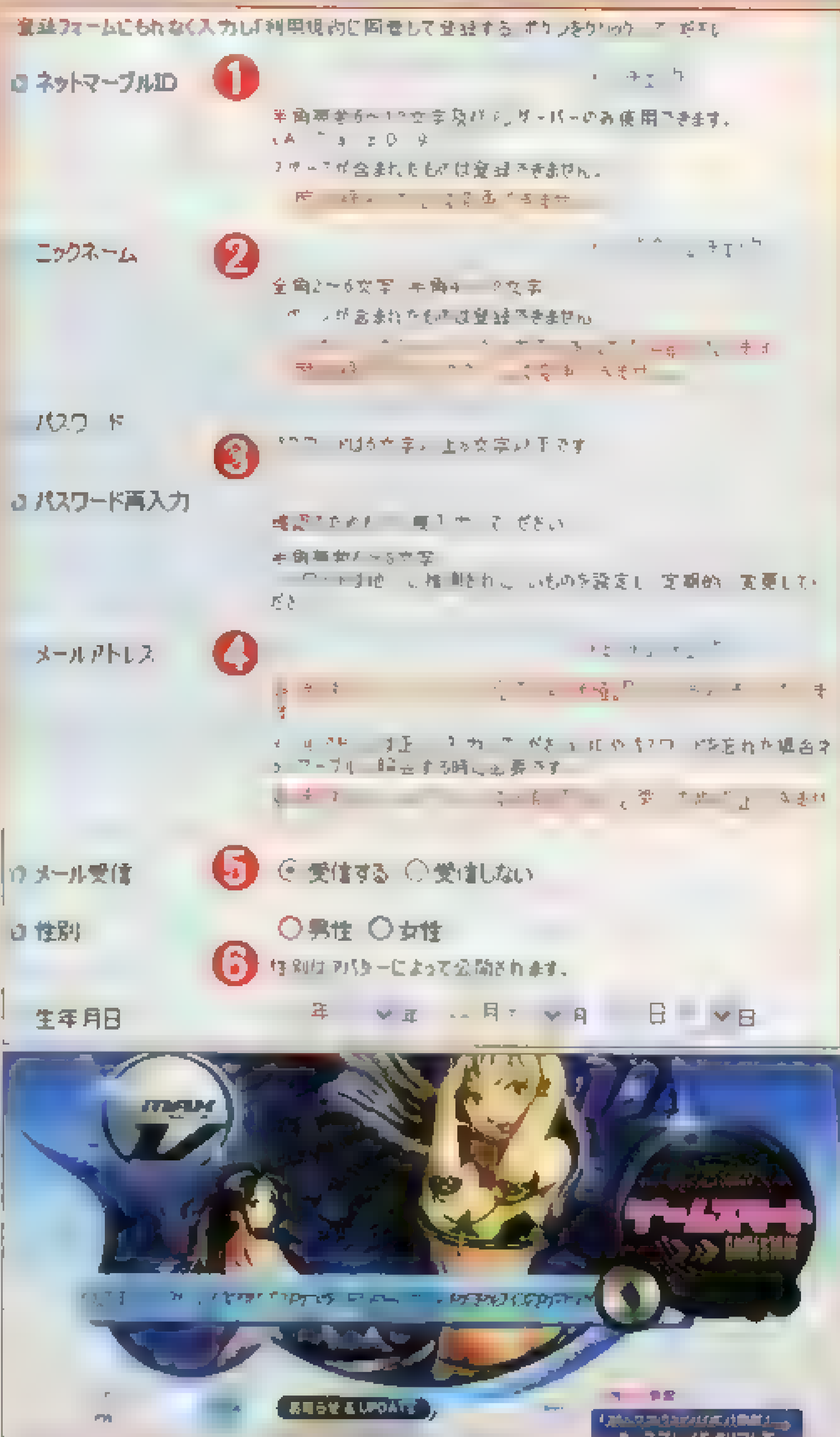
(2)点击右上图①的位置会出现一个小框，输入6～12位半角英文或数字ID，然后点击一下"チェック"键，检查是否有重复的ID，之后再点击"确认"键；在②处输入4～12个字节的昵称，可以使用日文汉字；在③处分别输入两次密码；点击④处同样会出现一个小框，输入Email并验证有无重复；⑤处的受信选择建议点右边，也就是不接受官网邮件，如果选接受，那官网会不知疲惫地给你的邮箱发送广告；⑥处的两项再明白不过了，就是性别和生日。

(3)资料全部填写之后，点击写有"利用规约同意"的那个红色框(在生日下方)，会出现一个登陆确认画面，点击"确认"就行了。

(4)进入《DJMAX》日本官网http://game.netmarble.jp/cpsite/djmax/，登陆后点击右侧的GAMESTART圆盘，就会自动开始下载大小为114M的客户端，请耐心等待。下载完毕后会提示安装，请确保电脑有足够空间，因为进入游戏后下载的歌曲都会保存在"NetmarbleJP"下的"DJMAX"文件夹内，下载全部免费歌曲大约需要600M空间。

进入游戏后首先会出现一个全是乱码的框，不要管它，点右下方的那个键，时尚音乐之旅就正式开始了。

由于《DJMAX》的游戏界面中有不少英文和日文汉字，游戏方式也是传统的"方块落下型"，对语言基本上没什么要求，所以游戏方法就不多介绍了。如果各位还有什么问题，欢迎来信或发邮件询问。[胜负师 提供]

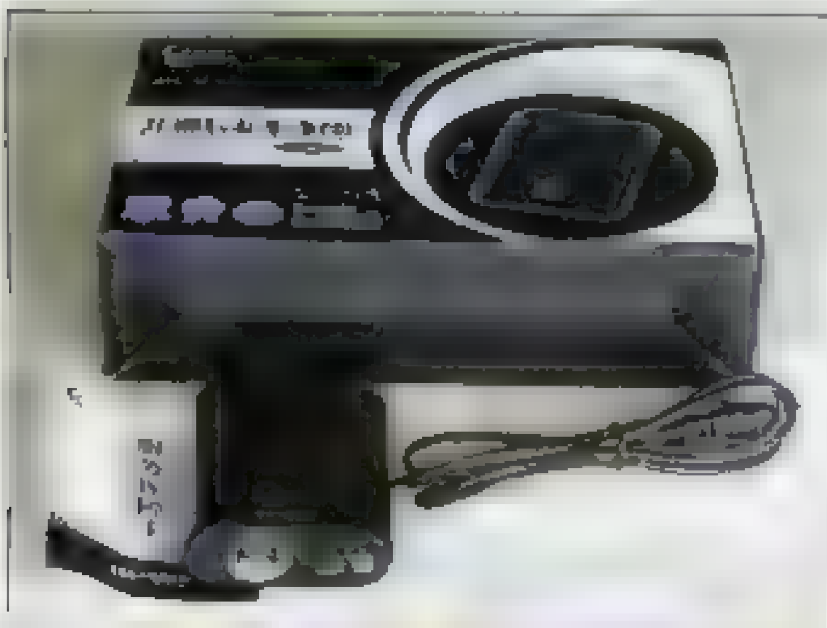


北通外挂锂电池评测

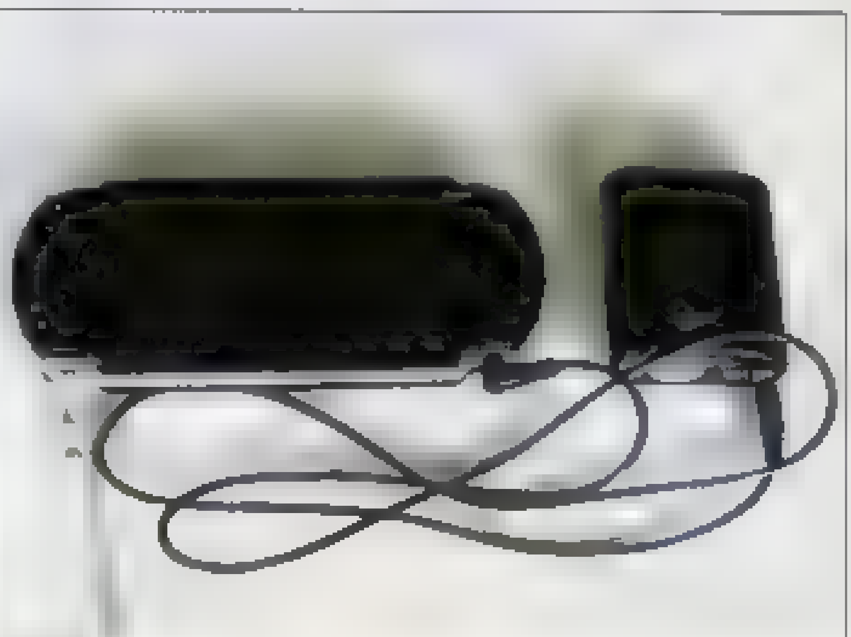
文 头文字H

PSP是一个外形漂亮且机能强大的掌机，但在持续游戏时间上并不让人满意。由于官方电池有加密设置，因此PSP的非官方电池类周边大多是外挂式电池。这次给大家介绍的是北通推出的外挂式锂电池，有260和261两种型号，分别为1800mAh和3600mAh。用"外挂电池+PSP电池"充电和"电源+PSP电池"大同小异，这里说些大家关心的问题。

先试一下1800mAh的260。整套包装有一个电池加上一根输出线以及一张服务保障卡。电池挺轻，黑色磨砂外壳手感不错；上下端有一个输入端品和一个输出端口，两个端口的内径和插针直径都不同，可以避免因插错而短路；由于输入输出都是5V，因此可以直接用PSP电源来给外挂电池供电，外挂电池当然也是直接给PSP供电。将电池插上电源，正面的指示灯便开始闪烁起来，充电时指示灯一直在闪，摸摸电池表面，发热温度保持正常。大约半天时间，电源指示灯才停止闪烁持续亮起来，这表示外挂电池已经充满电了。把电池用输出线接到自然放电到关机的PSP上后，PSP的电源指示灯亮起，两个多小时后，PSP和电源指示灯灭掉，打开PSP，三格电充得满满的，而260电池本身也只剩少许的余电。







接下来测试3600mAh的261。261的外表和260一模一样，但正面商标下写的是3600mAh。这个大容量的家伙从下午四点开始充电，充到半夜，电源指示灯还在不知疲倦地闪着。第二天早上九点看这个电池包时，指示灯持续亮着。拿起电池，其外壳温度和室温差不多，说明电早已充满，而且电池确实具有过充保护功能。接下来就给PSP充电吧，这次的261要给两台用尽电的PSP给充满电才能证明它名副其实，先给白色PSP充电，充了大约2小时15分，电充满了，系统界面下的电池图标三格全满且不再跳动；接着立刻给另一台放尽电的黑色PSP充电，又用了两个多小时，黑色PSP的电也和白色PSP一样充满了。而此时的261电池，也仅剩少许的余电了。和260一样，少许的余电是过度放电。

测试的结果令人满意，两款外挂电池的实际容量与标志容量相当，并具有过充、过放保护等安全措施，电池本身体积也不大，可以很方便地放在口袋手袋里。经常带着PSP外出又喜欢和PSP打持久战的玩家可以考虑这两款品质不错的国产外挂电池哦。

离奇！X360包装暗藏玄机！



最近在知名拍卖网站eBay上出现了一套神秘的X360，引起了国外玩家的热烈讨论。虽然X360一直是eBay的热卖拍卖品，不过这部X360却充满了神奇色彩。该主机的拍卖者宣称，主机包装的背面出现了耶稣基督的脸。该商品的描述中这么写着：

"该X360包装背面出现了形似耶稣的男子图案。我没有对包装动过任何手脚，它是天然形成的，已经超越了我的理解范围。这幅图案已经融入包装里了……我想将它擦掉，可惜擦不掉。我不是在拍卖这幅图案，不过如果你刚好买了这部X360，图案也会包括在内。我可以保证这绝对不是我伪造的图案。图案之谜欢迎破解，是否购买由你决定。"[星夜 提供]

PSP上网联机对战指南

文 LIKY

相信有不少玩友已经体验过PSP联机的乐趣，拉上朋友对战《山脊赛车》，或者在《怪物猎人P》中合作砍龙……多人联机可谓乐趣无穷。但PSP绝大多数的联机游戏只能在小范围内进行，有没有想过像NDS的《马里奥赛车DS》那样与别人进行网络对战呢？比如与美国玩家对战《山脊赛车》，与日本玩家一起打《怪物猎人P》，这其实都是可以实现的，我们只需要利用"KAI"这个平台就能办到，下面就来给大家介绍一番。

KAI是英国一个叫Xlink小组所开发的一个家用机联机对战平台（网址：http://www.teamxlink.co.uk）支持Xbox、PS2、NGC、PSP甚至X360等流行机种，它可以让一些只支持局域网联机的游戏实现网上联机，有点类似于电脑对战平台"浩方"。KAI是完全免费的，所以受到很多玩家的欢迎。

PSP上KAI的条件

想让PSP上KAI联机，除了要有PSP和游戏，你还必须具备一定的条件。首先你要有一台能上网的电脑，而且网络速度必须达到一定水准，这关系到联机的流畅度；第二，你要有一个无线网卡，而这个网卡的型号还必须有所要求；第三，下载并安装KAI的客户端软件。

KAI支持的无线网卡

KAI支持的无线网卡并不是很多，KAI官方公布的正常支持的无线网卡有下面一些，大家购买的时候就要注意了。

KAI支持的无线网卡列表

Buffalo	PLANEX	Linksys
WLI-CB-G54 (PCMCIA)	GW-NS11X (PCMCIA)	WMP54GS (PCI)(hosting部分游戏有问题)
WLI-CB-G54S (PCMCIA)	GW-NS54G (PCMCIA)	WPC54GS-JP (PCMCIA)(日版)
WLI-CB-G54L (PCMCIA)	GW-NS54GM (PCMCIA)	
WLI-CB-AG54 (PCMCIA)		
WLI-USB-KB11 (USB)		
WLI-U2-KG54-AI (USB)		
WLI2-CF-S11 (CF型)		

D-Link	笔记本
DWL-122 (USB)	Sony VAIO PCG-U101
DWL-650 (PCMCIA)	Dell Truemobile 1300
	HP Pavilion ZE4908US (Broadcom 802 11b/g)

Microsoft	I/O DATA
Microsoft MN-720 (PCMCIA)	WN-B11/USB (USB)

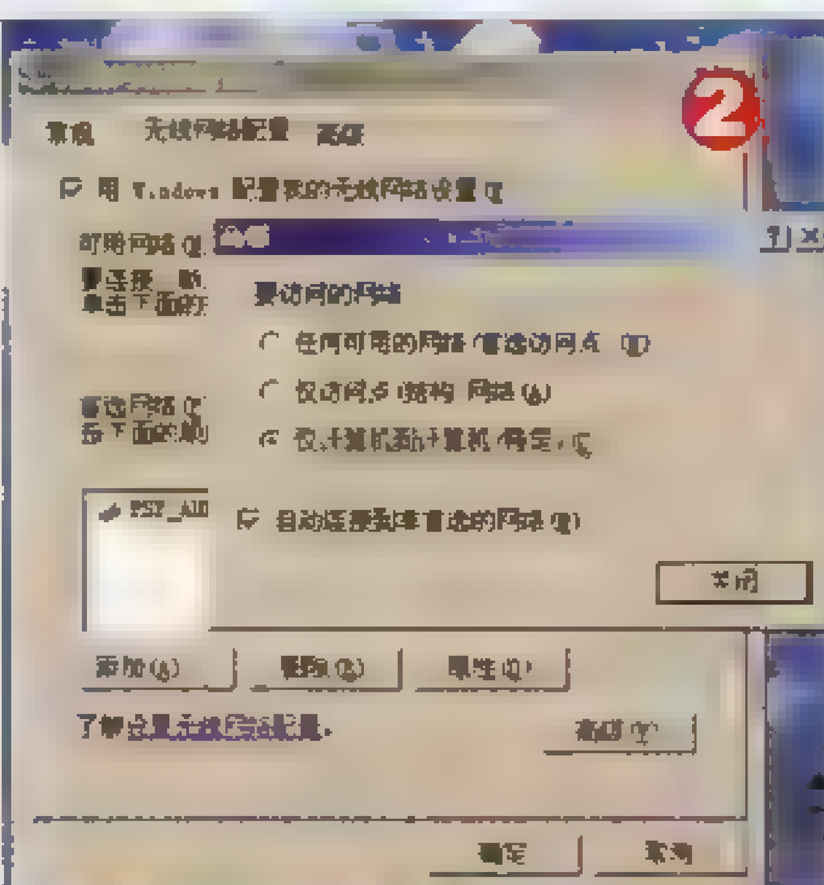
▼ I/O DATA WN-B11，11M的USB无线网卡。

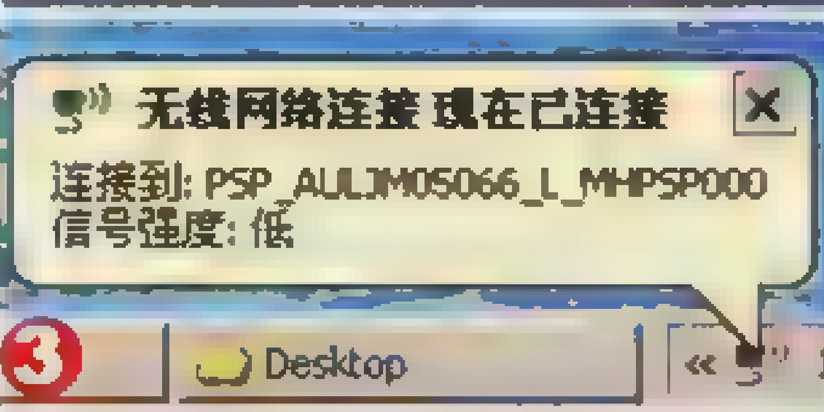
在国内比较容易买到的主要是I/O DATA WN-B11这种型号，价格大约80元左右，比较划算。而前一段时间非常流行的D-Link DWL-122因为早已停产，数量越来越少，如果你在电脑城中能找到一百元左右的货，不妨拿下。购买DWL-122时要注意，国内市场比较多的是DWL-G122，这是DWL-122的升级版，为54M，但是它不能被KAI支持，所以不要买这个型号。

电脑端的设置

正确安装完网卡驱动后，在电脑屏幕右下角会出现一个无线连接小图标，由于还没有配置连接，所以会带上一个红叉。在"控制面板"中选择"网络连接"，应该可以看到"无线网络连接"的图标，在"无线网络连接"上面点鼠标右键，选择属性，在"常规"选项卡下，双击"Internet协议(TCP/IP)"，设置IP地址为"192.168.0.1"，子网掩码为"255.255.255.0"。[如图1]（下方的两个选项"连接后在通知区域显示图标"和"此连接被限制或无连接时通知我"最好也勾上）。接着切换到"无线网络配置"选项卡，勾上"用Windows配置我的无线网络"。然后点击右下方的"高级"按钮，选择"仅计算机到计算机"[如图2]，并勾上"自动连接到非首选的网络"，全部确定后便OK了。

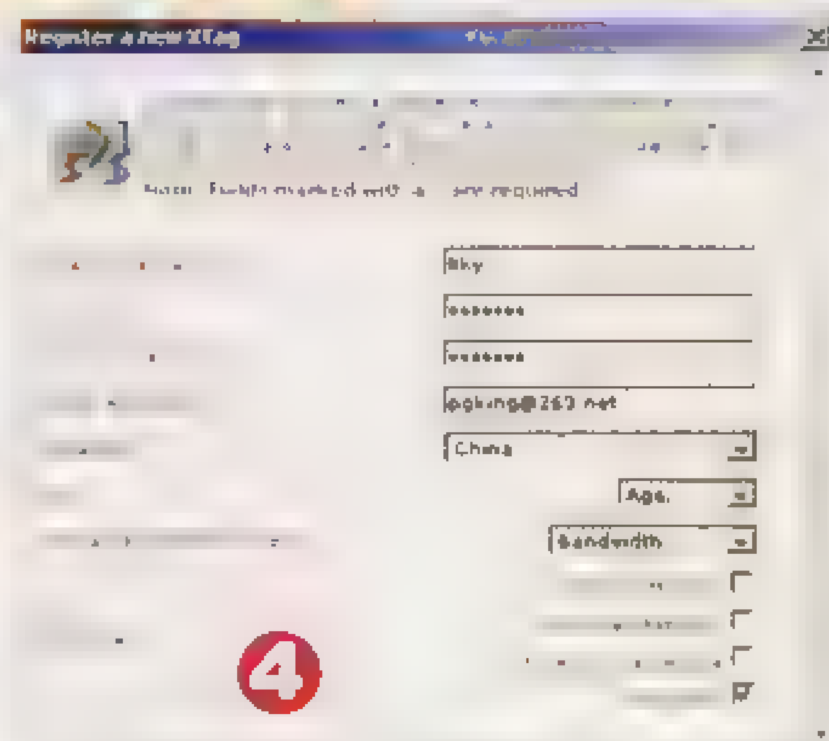
接下来我们来试试PSP能否与电脑正常进行点对点连接，先在PSP系统菜单中将点对点连接方式设置为自动(Network Settings—Ad Hoc Mode—Automatic)，然后打开PSP的Wi-Fi开关，找一个能联机的游戏测试，比如《怪物猎人P》，选择集会所的在线模式（在集会所门前按×键进入），可以看到PSP的绿色无线信号指示灯开始闪烁，此时注意看电脑右下角的无线连接图标，如果出现"无线网络连接现在已连接"的提示就表示成功了。[如图3]





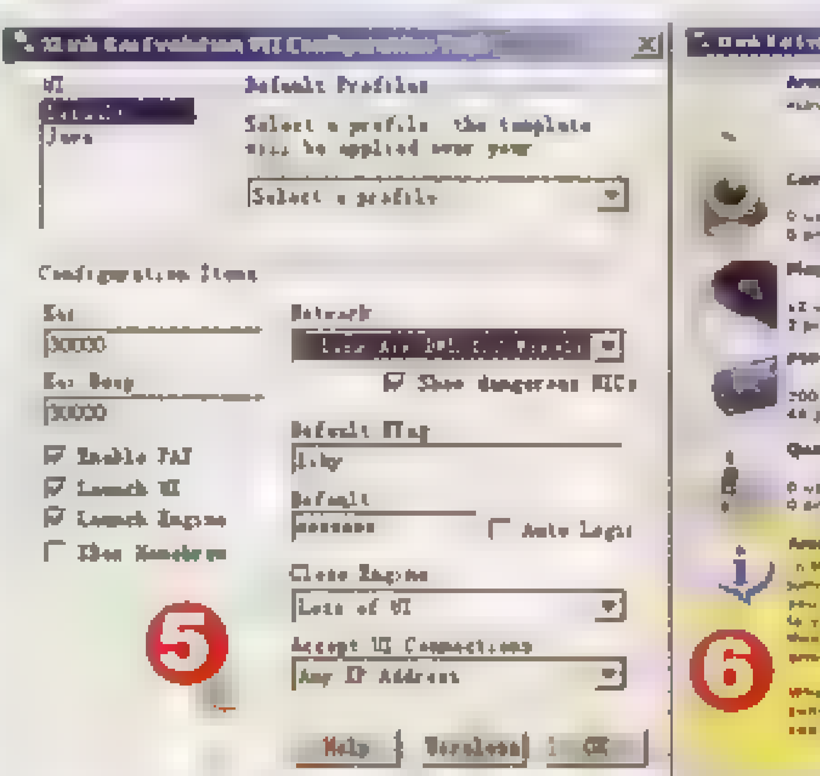
KAI的设置步骤

首先大家下载KAI的客户端软件"XLink Kai: Evolution VII"。（下载地址：http://www.teamxlink.co.uk/binary/xlinkkaievo7.zip）安装后运行程序，出现一个登陆框，点击框右下角一个公文包的图标，会出现注册窗口[如图4]，按照要求填写一些注册信息。其中带"*"的必填信息，其他的就随你的喜好填了。填写完毕后，点击最下方的"Submit"按钮，如果资料无误，系统会提示注册成功，并会发一封确认信到你的邮箱中，之后去你的邮箱收信吧，点击确认信中的链接，便可以激活自己的账号了。



设定完毕后便可关闭窗口，然后再次启动KAI，输入用户名和密码，点击绿色向右的箭头确定，很快你便可成功登录了。

接下来要设置一下KAI的各项参数，运行KAI的设置程序(Start Kai Config Tool)，出现如图的窗口[如图5]，按照如图显示的进行设定，其中在Network下拉菜单中选择自己的无线网卡，比如这里LIKY的就是D-Link DWL-122。



KAI有点类似于我们的MSN，也包含了即时聊天的服务，登录后默认的是好友列表窗口，也就是聊天模式，上方的几个按钮可以切换不同的模式。

点击地球形状的图标便会切换到游戏大厅，可以看到不同机种的房间。[如图6]上面标明了在线人数以及子房间总数。选择进入PSP的房间后，会看到具体游戏的房间列表。如果你想联《怪物猎人P》，就找"Monster Hunter Portable"吧。现在KAI上最火的PSP游戏就是这个了，经常都保持有数百人在线！需要注意联机前要设定自己的联机状态，包括联机参与的人数以及是否作为主机，在下方的下拉菜单中选择。

联机实战篇

联机的步骤最好按下面三步走，这样成功率较高。

①打开电脑的无线网络连接。

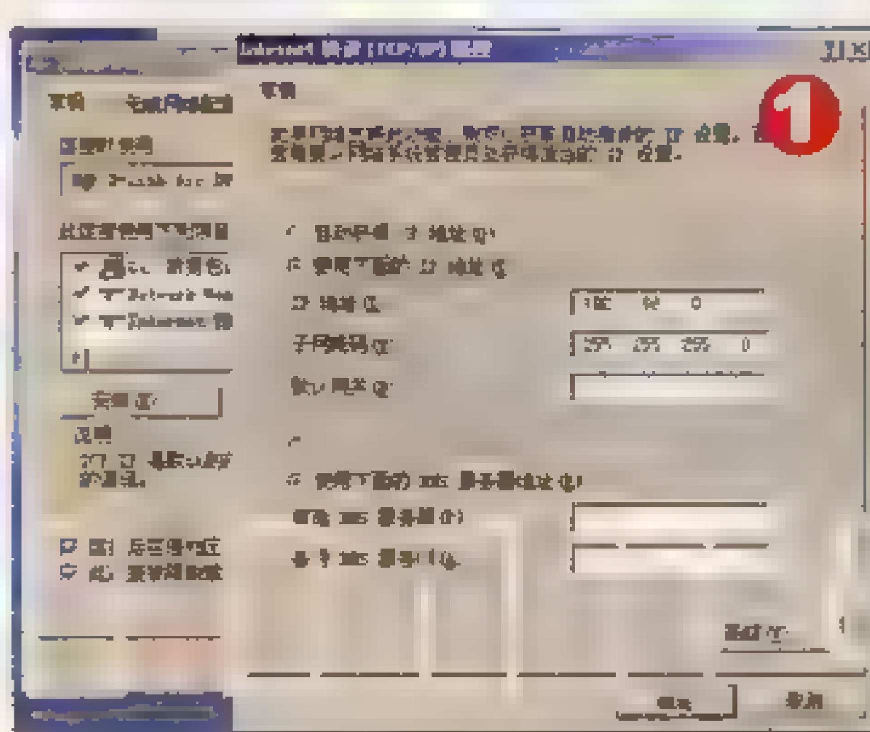
②PSP进入游戏，选择联机，发射Wi-Fi信号。

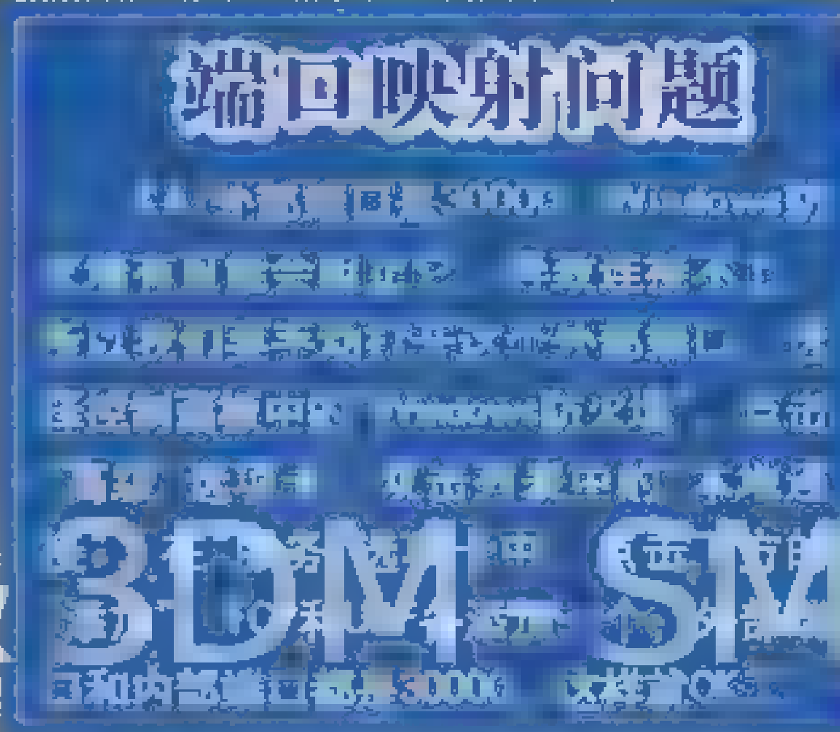
③运行KAI，进入房间。

以《怪物猎人P》为例，首先打开电脑的无线网络连接，然后在游戏中选择进入Online的集会所，此时应该可以在电脑上看到无线网络连接成功的提示，然后打开KAI，进入房间。（此时电脑桌面右下角的无线连接图标应该常亮起来了）如果房间里面有人的话，在PSP上就会显示出来。如果有人开任务，便可加入，自己开任务也可以，不过无论是哪种，在KAI上把自己的状态都设定为"just me"和"Yes, I'm hosting now"("Yes, I'm dedicated host"也可以，只要是host便可)，然后便可开始联机了。《怪物猎人P》联机对网速的要求似乎不是很高，LIKY经常与别人"Ping Bad"都可以顺利流畅地联机。



▲《怪物猎人P》的集会所情况，从列表中可以看到这里人满为患。





更详尽内容请参看《掌机王SP》第34辑

问题小卖部

胜哥：最近小弟想买一台掌机，由于资金问题现在只能考虑入手NDS，但是问题也随之而来了。而且是成堆的问题，请您先作好一定的心理准备。请听题(背景音乐参照"开心辞典")：①现在IDS推出的时间不短了，但是你觉得除了在售后服务上IDS比NDS占有一定的优势外，其他方面还有什么优势呢？②NDS的坏点应该怎样识别？③NDS的音质怎么样？我想拿来听音乐，市面上有官方的耳机吗？价钱大概是多少？④您觉得在今后几年的时间里PSP与NDS谁的前景更光明一些？(我觉得PSP的第三方游戏有点疲软)真不好意思，一下就问了这么多，期盼您的答复，谢谢！[从20期以后就一期没落过的UCG铁FAN Sunfish0907]

胜负师 ①IDS完善的售后服务当然是最大的优势所在，而且对于玩家来说也免去了挑选型号的犹豫，或是买到翻新机的危险，只是可能要比水货多花一点儿。买行货就是买个安心，这一点你还是自己多衡量一下吧。②NDS的坏点识别方法与PSP差不多，都是在浅色(最好是白色)画面中仔细观察有没有暗点，在深色(最好是黑色)画面中看有没有亮点。细心一些，应该不难发现。③虽然现在可以用一些个人软件来听MP3，但对NDS的音乐回放能力不必抱有太大期望。当然，也可以通过购买一些高保真耳机来提高其音质。入门级别的高保真耳机在前几期杂志中均有介绍，也有参考价格，请查阅一下。④说实在的，胜负师对三天后的事儿都没什么把握，可没那么大本事预测几年以后的事情。目前来看，PSP优秀软件匮乏的问题的确比较突出，不过相信索尼方面会有一些解决措施。要是真说几年后，那是不是更应该期待GBA2或是PSP2呢？

胜哥好！听说PSP上要出《真·三国无双2nd进化》，个人十分想入手。可我一直有一个疑虑，就是"《无双》系列"激烈的操作会不会缩短按键的寿命，毕竟PSP是十分娇贵的。希望胜哥能帮我解答一下，谢谢！[北京 美女族的小大柴]

胜负师 对于这个问题，我觉得有必要上升到价值观的高度来探讨一下。首先，购入PSP的大部分消费者应该都是看中了其强大的游戏功能，完全因为附加功能(如听音乐、看电影等)而花费2000元以上(加记忆棒)购买此等"奢侈品"非一般玩家所为。其次，爱惜主机固然天经地义，然而，如果因为爱惜主机而不去玩自己喜欢的游戏，是不是有些舍本逐末了呢？就算再注意保养，主机也依然会损耗折旧，而最好的保养方式就是连包装都不要拆开。另外，比起"《无双》系列"，对按键更具破坏性的游戏还有很多，而且很不幸，还都是胜负师喜欢的游戏。比如说《DJMAX》，又比如今年夏天即将推出的《铁拳 暗之复苏》……因此，我个人认为如果买了主机而不能尽兴地玩，那这种消费就变得没有意义了。至于按键，老化了就换呗，应该花不了几个钱。如果PSP可以比作剑的话，那么我会对你说："举起剑吧，少年！前面将会有一场华丽的冒险。"

阿迪你好！上期的《新鬼武者 幻梦之晓》攻略里，每一页底下的那些对话挺有趣的。不过看起来像是网友自己编的故事，我想问一下，游戏里真的出现过那些对话的内容吗？[广州 T-Mac]

阿迪 上期攻略中的剧情小笑话的的确确是来自于游戏中的对话，只是有一部分对话是要在战斗前与各角色对话才会发生，并不是剧情中的必要部分，所以有一些玩家并没有注意到这些对话中的小花絮。当然，攻略页底出现的幽默对话经过了编者的再加工，在行文方面虽然注意了通俗与诙谐，但也并发有网络化、口语化的问题。在日后我们除了会将页底TIPS这一优良传统保持下去之外，也会把好语言关，感谢这位热心读者指出的问题。

小编们好！我看了上期游戏立方里的游戏耳机推介，对其中的轻型一体式耳机(HG8050)比较感兴趣，所以就托朋友给我买了一部，还好，比书上写的498元的价钱要便宜一点。我试用了一下，觉得还不错，在游戏玩到高潮处振动几下，感觉挺爽的。听音乐的效果也比较令人满意。只是我用了几天以后，听到的声音就都是杂声，根本没办法听。我把耳机交还给我朋友，他不知怎么鼓捣几下就又好了。我又听了两天，这杂声就又出来了，非常奇怪。这是怎么回事？难道我这么倒霉买到了次货？[上海 谢悦]

胜负师 在上期的飞利浦游戏耳机测评内容截稿后，几位小编也试听测试用的几部耳机，他们对耳机的整体表现也比较满意。但和你一样，HG8050在使用了几天后就出现了怪异的杂音。不过换过电池之后就一切正常了。究其原因，应该是其轻型一体化的设计使耳机完全需要电池来提供动力。之后又做了个试验，在把电池取出后耳机便无法正常工作，而电力不足时就会出现杂音，证明了推断的正确性。需要使用电池才能工作，而给使用带来一些不便，这可能是此类耳机的唯一的缺陷吧。(这和X360无线手柄的问题比较相似)不过上次介绍的另外两部耳机倒没有这方面的问题，电池没电的情况下耳机只是不再振动，但可以当成一般耳机来听，并不影响使用。

胜负师你好，这几天我正在玩《鬼泣3 特别版》，用但丁老哥弗吉尔打真是爽，那动作真是太帅了！不过我有一个问题想请教，就是用老哥如何完成SECRET MISSION 3(就是那个在空中20秒不落地的任务)？但丁的吉他魔人可以在空中飞，可轻松完成这个任务，但老哥没有飞行能力，我该怎么办呢？[四川 吉吉]

胜负师 这个任务其实需要一点小窍门，就是要把场地中的敌人引到墙边，最好是引至角落，然后弗吉尔就对墙壁方向不停跳跃，这样就可以踩住敌人连跳而不落地了，只是有可能要多试几次。事实上，但丁在没有获得飞行能力时也可以用这个方法通过此项任务。

小卖部科普小教室

胜哥，在游戏这方面我有一些东西不懂，就请教你一下！希望你能回答。①我经常会听到XX电影是CG动画，XX电影是3D动画，但我觉得CG动画和3D动画不是一样吗？3D和CG的不同之处在哪里？②浮点运算是什么？③即时演算是什么？我就先问这些，祝UCG越办越好！[mingdalei]

胜负师 ①要回答这个问题那么首先要了解一下CG的概念。CG(Computer Graphics)是指利用计算机技术进行的视觉设计和生产。它几乎涵盖了利用计算机技术进行的所有的视觉艺术创作活动，如平面设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术，以及计算机辅助的建筑设计等。现在CG的概念正在扩大，其中四个主要的领域是CG艺术与设计、游戏软件、动画和漫画。CG已经成为一个可观的经济产业。注意，三维动画——也就是3D动画其实是包括在CG这一概念内的。所以可以这么说：3D动画一定是CG，而CG并不能简单理解为3D动画。②有一位学者曾这样生动地描述："当我们用不同的电脑计算圆周率时，会发现一台电脑的计算结果较另一台来讲更加精确；或者我们在进行枪战游戏时，当一粒子弹击中墙壁，墙上会剥落下一块墙皮，这个场面在一台电脑上的表现得非常呆板和做作，而在另外一台电脑上就会非常生动形象，甚至与我们在现实中看到的相差无几。以上我们看到的一切，都源于CPU内部添加的浮点运算功能。"更复杂的技术概念就不多说了，玩家只要记住"浮点运算是关系到CPU的多媒体或3D图形处理能力的一个重要指标"就行了。③即时演算，英文为Real Time Rendering，即所有我们眼中看到的图像都是由图形芯片"即时"生成的，其一系列的程序语言经由API(程序接口)翻译成图形芯片可以执行的指令来完成处理工作。而CG动画大部分工作是由动画制作人员完成的，他们把建立好的模型在电脑上渲染成一帧帧的图片，再以每秒24帧或30帧的速度播放。一般来说，即时演算的画面可以任意变换镜头角度，而CG动画则是固定的。但就画面的精细程度来说，CG动画还是要强于即时演算的。不过随着图形技术的发展，即时演算与CG间的差距会越来越小，比如《MGS4》那段即时演算的宣传片就绝对令人印象深刻。



栏目主持：邪魔天使



邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：张宏

介绍一个提高日语听力的有效方法

学习语言时我们经常听到一个问题，那就是如何提高听力，学习日语也不例外。提高日语听力当然可以有多种方法，比如如果你有钱，可以花钱雇一个日本人天天陪着你跟你说日语，或者干脆去日本住上一年，听力也就上去了。但你要明白，绝大多数人是没有这个条件的，所以我们必须找一种适合中国国情、比较经济、又比较有效的方法。下面笔者给大家介绍一种，大家可以试试，看看效果。首先，你必须学过日语，并且掌握了大约1000个单词，这是前提条件。我这里所说的"掌握了"是指单独说出一个单词，比如"さくら"，你就能听出来，并反应"哦，是"さくら"，中文意思是"樱花""。但是如果把这个词放在一个长句子中，你可能就听不出来了，因为你的听力比较差。随后，你必须每天坚持收听日本电台的广播节目，比如日本广播协会（NHK）的日语新闻。在听之前你必须准备好一张纸和一支笔，日语新闻开始后你就必须认真听，周围环境最好要安静，每听到一个自己熟悉的单词，就立刻把它写在纸上，比如听到了"こちら"，马上写下来，听到了"はじめ"就马上写下来等。第一天，你可能只听懂了15个单词，没关系；第二天，可能就增加到27个，只要你坚持（这是我们再三强调的问题），一个月后，你至少能听懂几百个；半年后，你掌握的那些单词，基本上都能听出来了。这样边听边写，有三大好处：第一个是练习听力，第二个是温习单词，第三个，非常非常重要，假设你刚刚听了一条新闻，是关于战争的，并在纸上记下了4个相关单词，分别是"爆炸、七人、死亡、轰炸"，其他单词都没听懂，但这已经没有关系了，因为根据你的国际知识，你已经能够猜出来：某人或某国在哪里造成了爆炸事件，其中七人死亡，某国马上进行报复，对对方进行报复性轰炸。如果你今后日语越学越好，并有机会被大公司聘请为日语口译，你就必须具备这种速记、速猜、速译能力。因为在实际谈判中，对方往往要讲一大段话才停下来，此时，你必须能够抓住几个关键词，再根据你的记忆，把这一大段话的中文译文串出来。



邪魔天使的随笔

有读者在问《魔兽世界》小说的事情，在此借地说一下。现在《魔兽世界》官方小说《上古之战三部曲》已经推出了第一部《永恒之井》和第二部《恶魔之魂》，第三部《天崩地裂》即将发售，这两本书在大一点的书店应该都有卖的。

当读者们拿到书时《FF XII》也快要出了，相信大家与小邪一样心里是既激动又紧张吧，等了3年多，终于让我们等到了这款《FF》的正统新作。当然，最让我兴奋的是《FF XII》里的大叔好多，萌啊！（\^o^/）而且芙兰的造型也相当符合我的美学，还有裁判长是大冢明夫配音，这是一款为我量身订作的游戏啊。（众编：少臭美了！）嘿嘿，不管怎样，在《FF XII》出来之前还是玩PSP的《VP》吧，那也是不容错过的啊。

经典台词

——ごめんね、あなたが生（い）きていて…… よかった……

——gomenne anata ga ikiteite yokatta

对不起。但只要你活着，那就够了……



露克西娅和文森特，算得上《FF VII》里面最悲怨的一对了。《FF VII DC》向我们讲了文森特的过去以及他与露克西娅的故事，也让我们知道为什么在《FF VII》里面文森特那么不好用，因为……人家根本就没完全觉醒！觉醒之后变成卡奥斯的文森特简直帅呆了，一定会有更多女性玩家喜欢的吧……嗯，其实我想说，野村哲也，你的目的达到了。

东瀛采风

豆腐



豆腐，不仅是在中国在日本以及亚洲其他国家都是属于超有人气的健康食品。在日本约80%的人每一周会吃一次豆腐，而豆腐作为日本饮食文化的一个不可或缺的部分被人们称为长寿食品。在以前，由于僧侣的斋饭大都由豆腐为原料，而习惯吃豆腐的地方那里的人都很长寿，这也让人们逐渐了解到豆腐这一长寿秘诀。

豆腐最初传入日本是在奈良时代，据说是由遣唐使从中国将豆腐带入日本的，在当时一般都是作为寺院僧侣的料理。之后随着斋饭的普及并传到贵族和武士家族，到了室町时代豆腐这一食品就传遍日本全国了。但是豆腐摆上一般老百姓的餐桌那是到了江户时代，天明2年（1782年）日本发行了一本关于豆腐料理的书《豆腐百珍》，掀起了豆腐料理的狂潮。之后豆腐作为日本料理的饮食文化之一一直流传了下来。



日本人做豆腐食品的方式有：煮，一般都是做成汤豆腐、砂锅豆腐之类的；生，夏天经常见到，就是我们说的凉拌豆腐；烧，即红烧豆腐；炒，麻婆豆腐就属于炒豆腐，不过日本的麻婆豆腐跟四川的正宗麻婆豆腐完全是两个味道，日式的偏甜味、而且几乎尝不出什么辣味。

栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

文：A9VG/七曜逆鳞者

《战国无双2》的降临，再次掀起了大热的无双狂潮。绝美华丽的东瀛神兵引导我们再次追溯那神话的本源，神的文化被诠释，我和大家一起来继续挖掘神的遗产。本文将追溯《战国无双2》中新增的最强武器的起源，解读它们的来历。

立花訚千代——雷钢须世理

雷钢是代表的訚千代的属性，也是訚千代在游戏中的性格和外貌特征。坚毅耿直、英姿飒爽方显巾帼本色。须世理是速须佐之男，破坏神素戋鸣的女儿。出云国主大汝神，苇原丑男的妻子。是日本神话中一位非常好强的女神，邪马台的卑弥呼煽动出云国五大部落造反，素戋鸣就让须世理公主出兵镇压。本次《战国无双2》，訚千代也可以说是代替素有"雷神"之称的父亲立花道雪参战，寓意上十分相似。素戋鸣最初屡次加害女儿须世理姬的心上人苇原丑男，而丑男则一再幸免于难。后来爱妻栉名田姬的死改变了素戋鸣的观念，使他放弃了王位，须世理姬陪着父亲移居到遥远的海外孤岛，过着与世隔绝的生活。

风魔小太郎——暗御津破

暗御津是指的日本古代神话中的暗御津羽神。是支配降雨，生于火神之血的龙蛇水神。传说中的"神世七代"之首伊邪那美在生火之夜艺速男神的过程中因为被烧伤不幸去世，伊邪那岐非常悲愤，将妻子埋葬后，怀着无尽的伤感和仇恨，用自己的配剑"十握剑"砍进火之夜艺速男神的脖颈，从手指间漏出的血，蓄积到剑柄上而就诞生了暗御津羽神和暗淤加美神。风魔小太郎这次的武器之所以以暗御津命名，一是它们都属暗系，二来风魔的招式有很多伸缩技能，和龙蛇的形态很像。

浅井长政——倭王八千戟

倭王即日本之王的意思，古代日本先前名为"倭"。这里是指的亲魏倭王卑弥呼。卑弥呼女王为了巩固邪马台政权，花费巨大代价和当时三国时期的曹魏结交，曹魏封女王为"亲魏倭王"，并授其金印。"八千"表示气势宏大，受人拥护，这是浅井长政亲和为人、勤政爱民的写照。而当时卑弥呼女王为了国家的利益不得以臣服于曹魏和长政依附信长来发展势力有异曲同工之妙，都是在弱势的形式下一种低调的处事手段。

岛左近——猛壬那刀

猛是代表岛左近的形象，在历史上和各游戏中岛左近都以勇猛著称，又名"鬼胜猛"。壬那又称为任那，是古代日本那些受到大和朝廷统治伽倻诸国的总称，后被邪马台神功皇后平定。岛左近的最强武器，就是出产自壬那的大刀。壬那刀在游戏中的造型就很豪迈、热血，十分符合岛左近的个性，挥动起来苍劲有力，正所谓宝剑配英雄，猛壬那刀很贴切地表现出一代猛将的风范。

岛津义弘——大槌伊武岐

寄宿着猛兽伊武岐力量的大槌，伊武岐是传说中的凶兽，头长双角、面目狰狞，有开天裂地之能。岛津义弘的最强武器以它命名十分恰当，很形象地表现出了岛津义弘的凶悍和勇猛，有一种举手投足间撼动乾坤的魄力。

直江兼续——神直毗御剑

神直毗是指日本古代神话中的神直毗神。伊邪那岐因为思念死去的亡妻，于是去黄泉国寻妻，但见到妻子因食黄泉国的饭食而全身溃烂，导致感情决裂，而被妻子派黄泉军追杀。伊邪那岐仓惶逃回筑紫岛的日向国橘小户的阿波岐原，在河里沐浴，洗去污垢。污垢沉到河底诞生了八十祸津日神，大祸津日神。为消除此污垢而就诞生了神直毗神，大直毗神和伊豆能卖神。直江兼续本次的武器除了剑以外，还有破魔符，这才应该是用净化之神做为武器名的根源所在。

德川家康——煌刃获加武

煌是光辉的意思，代表了家康威严的无上荣光，获加武是一种大筒枪的名称。筒枪是筒状手柄的特殊枪。实际上枪的部份是炮筒，手柄的部分是炮身，小型瓶状的炮筒内填充了火药，炮击时需先折下前方枪头，在当时拥有强大的制压能力和破坏力。枪自古为百兵之王，光荣本次设计做为统帅的德川家康的武器为大筒枪，确有隐藏着王者的含义。

石田三成——志那都神扇

志那都是指日本古代神话中掌管风的男神，全名叫志那都比古神，是伊邪那岐和伊邪那美的后代。石田三成所使用的折扇是日本司职军师的人必备物品，不仅代表其身分，而且代表着智慧和文雅，也是出谋划策时的记录工具，还是祭祀工具之一，大阴阳师安倍晴明也爱使用折扇。

宁宁——丰玉翔小太刀

丰玉翔是宁宁御用小太刀的名字。她使用的二刀流小太刀是特指二尺以下的太刀，通常为忍者专用武器，刀鞘上有个刀环，用缎带相互编织成型，将刀挂于腰间。此类武器出招破绽小，短小精干，非常适合宁宁使用。丰玉翔的丰是指宁宁是丰臣家的人，翔则代表宁宁在游戏中大方活泼的性格，招式轻盈洒脱。

伊达政宗——大霸狩

大霸狩是游戏中为伊达政宗设计的阵太刀，拥有非常华丽装饰的大太刀就被称为阵太刀，光荣将前作的双木刀，换成阵太刀，显而易见是为了象征伊达政宗长大了，也揭示了他高贵的身分。大霸狩寓意展望了伊达政宗生平的野心，从奥州起兵，以一统日本做天下人为目标。逐鹿四海，多年南征北战，努力实现自己猎狩全日本，称霸东瀛的夙愿。

宫本武藏——石裂岩刀剑

石裂岩刀剑是游戏中宫本武藏所使用的双太刀的名字，含义为开山裂石，寓意武藏强大的力量。他的太刀是一大一小，大太刀又称野太刀，或阵太刀。出现于镰仓幕府时代，战阵上常用，与小太刀一同佩带。从三尺九寸到七尺长都属此类。和小太刀配合使用，长短配合、攻守兼备，完美体现出"二天一流"刀术的精髓。







栏目主持：十六夜

模型地带 MO XING DI DAI

2月19日，由人物模型名厂海洋堂主办的模型展“WONDER FESTIVAL 2006 WINTER”（以下简称“WF2006冬”）在幕张展馆召开。在本届WF中，几个主要厂商都争相展示了自己即将推出的作品，由此不难看出：在接下来的几个月里一场激烈的商战即将展开。

本次十六夜就向大家带来本届WF中主要厂商的参展介绍，这些展示品基本上从4月开始都会陆续发售。而在以后的栏目中，也将会分别拿出其中几个高素质的为大家详细介绍，请位同好可要关注以后的“模型地带”哦！

三次元的盛典
WONDER FESTIVAL 2006 WINTER

寿屋

做为老牌大厂，寿屋在本届WF中显然是留了一手。虽然公布了几个主打系列（“《机战》系列”、“《装甲核心》系列”以及目前主推的“《ToHeart2》系列”）以及部分新作（《忍龙》的Rachel、《扑杀天使》以及《舞乙姬》），但今年寿屋力推、备受瞩目的“吉泽光正系列”（UCG142、144以及合刊上都有介绍）却一点消息都没有。要知道，在去年年底公布的发收计划中，“2006年春发售预定”的就有3个，看来是想给玩家一个惊喜。





Maxfactory

Maxfactory一直都是十六夜喜欢的厂商之一，本次他不仅带来了《凯普》的大量相关作品（虽然都是已经发售过的），而且展出了2006了的新系列——枪X剑（十六夜私下就是这么称呼这部动画的orz），尤其是卡露门99，井上喜久子配的音呀！另外就是《太太是魔法少女》，虽然动画不是很好，但还是井上喜久子呀，最起码这两款是一定要收的！

GoodSmile

GoodSmile可以说是这两年发展速度最快的厂商了，而且由于现在他涉及作品的原因，十六夜也越来越看好他。本次WFGoodSmile像上届一样依然推出了大量PVC完成品，从《舞姬》、《Toheart2》到《Fate》，作品覆盖面相当广。尤其是来自《现视研》、预定于4月推出的大野加奈子（足立晓担任原型），绝对称得上同题材作品中素质最高的一作。



Alter

虽然公司成立刚有一年，但凭借众多高水品的作品现在已经跻身于大厂的行列。与Max和Good不同，Alter本次并没有公布太多的新作，而是将以往发售过的作品做为重点。不过展出的尚处于制作阶段的大尺寸盒蛋“Type-Moon作品集”成为了展台的焦点，《空之境界》、《月姬》到《Fate》，这套收录了3大作品女主角的盒蛋虽然只展出了原型白模，已经十分让人期待了。

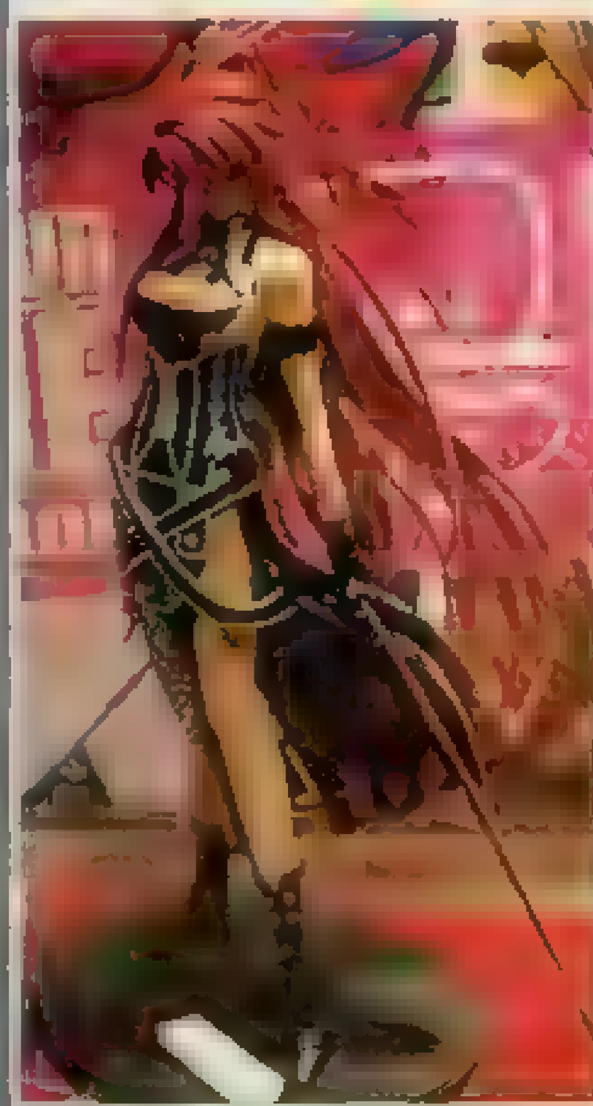


Konami

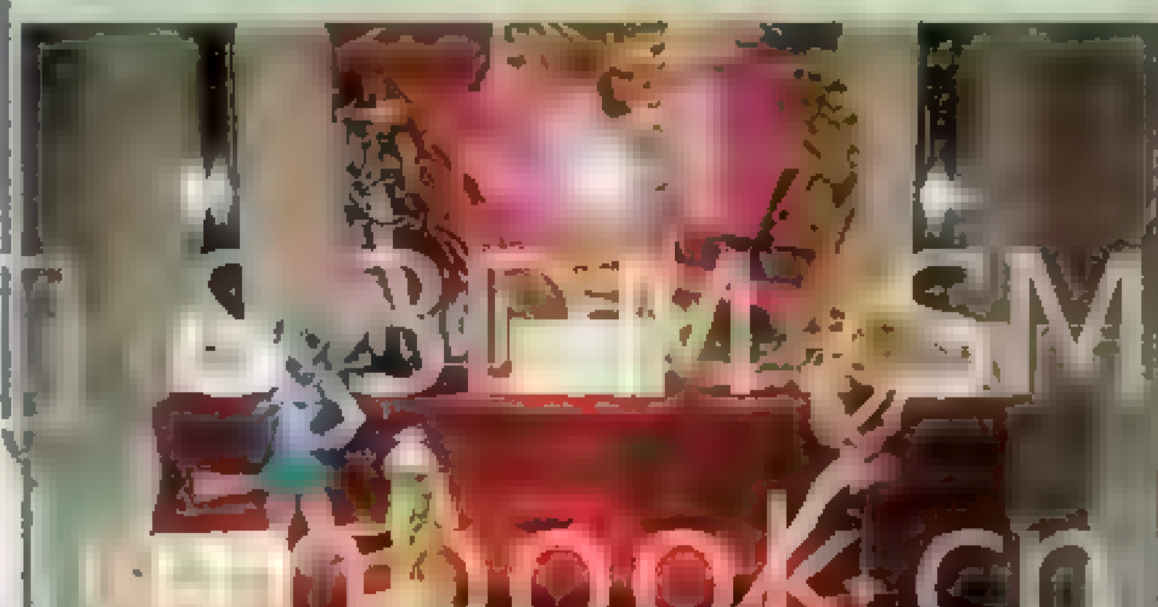


做为游戏场商，Konami连续两届参加WF确实让人怀疑他不务正业，但毕竟这一领域的利润要远远高于游戏业……去年那套Q版的“《魔法老师》系列”累计销量超过100万套，换成是我当然也会把这系列继续做下去。《摔角玫瑰》是Konami近期主推的X360游戏，自然相应的周边也会大量涌来。本次虽然带来了不少相关作品，但 对比其他专业厂商，Konami确实是只有半桶水呀……





作为WF的主办厂商，自然会利用这个机会大肆宣扬自己的产品了。本次海洋堂带来了他的标志性作品“山口式可动系列”的最新改良版，经过改良后的腿部关节活动范围更大，不过对与偏爱静态类的十六夜来说，基本可以无视……。上届大受好评的“Bome系列”今年又厚道地公布了五款新作。有了上次“KG”的经验，其中那两位来自《全金属狂潮》的相信一定是推出套装挂卡了……





UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

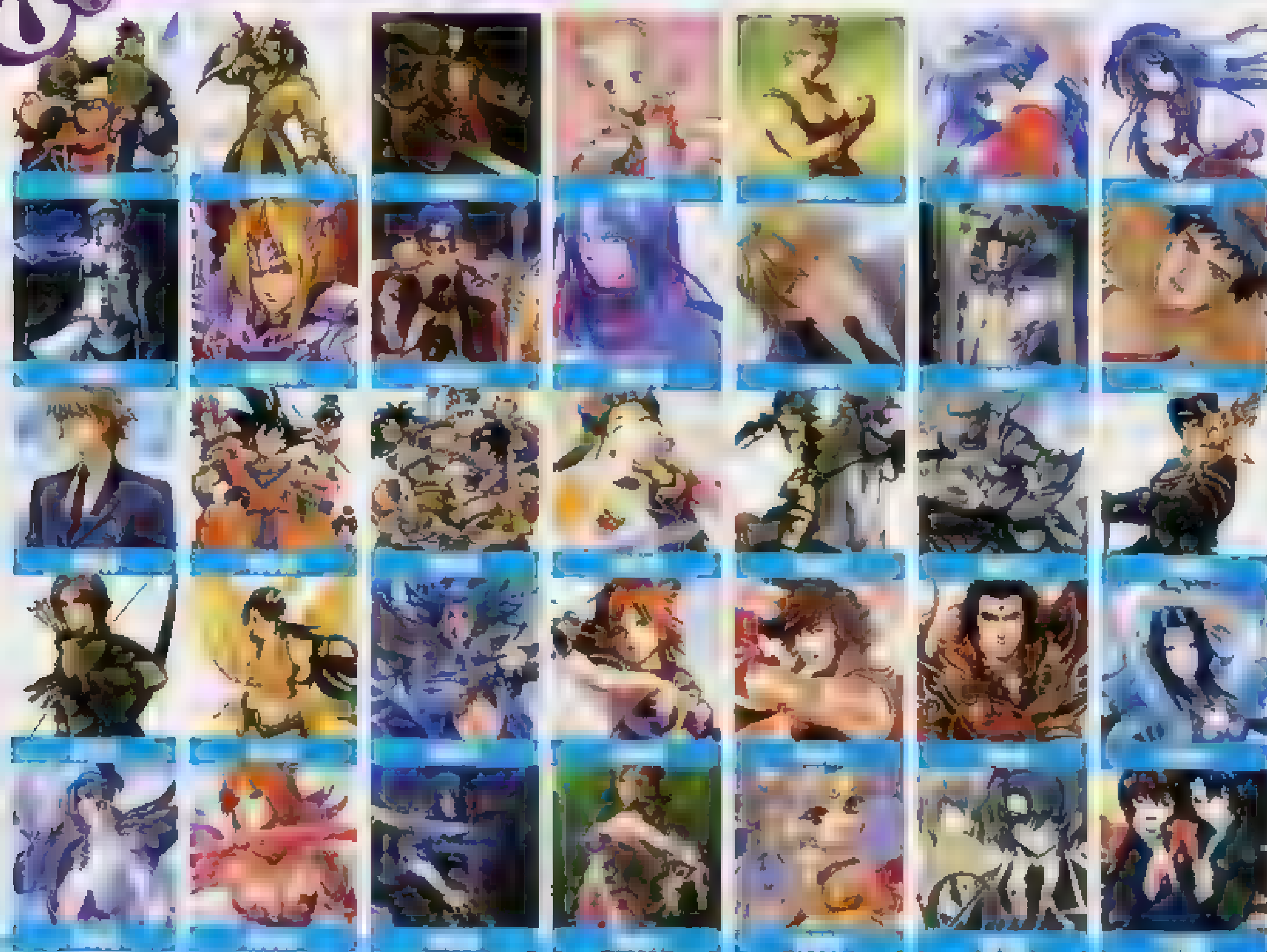
- 抢先获取第一手详细的游戏情报!
- 小编精心准备的购买推荐及参考
- 网罗全部的超级大作及一线作品!
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音!

每月8～12期精品游戏资讯仅需10元发送短信"UC"到8002601即可定购

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

图铃随意当



精彩图铃任你下载

移动短信"UCG"发送到8002601之后开始下载，每月15元。下载的图片和铃声可以随意使用。

下载方法　编辑短信UCG+图片编号（例如，"UCG15916"）到8002601，轻松获得～～

退定方法　编辑短信0000发送到号码8002即可。



图铃下载小贴士

http://ucg.shenme.net/



飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010-85861899

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年3月5日～2006年4月20日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年3月4日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	803.42人民币
100日元	6.9人民币
100欧元	966.1人民币
100港币	103.56人民币

最终幻想XII　03.16



推荐度 S　PS2　◆Square Enix　◆8990日元
RPG　◆无对应周边

全年龄玩家对应



说实话，这款游戏不用推荐广大玩家都会去玩的。作为等待了近4年的《FF》本作在许多方面与传统作品有着巨大的区别。战斗不切入战斗画面，直接在地图上进行，这是除了《FFXI》以外区别于其他正统作品的最大特征。在战斗中玩家随时可以切换操作角色，而“因势制宜”的系统让同伴行动更丰富。执照系统的加入让培养角色更多样化，毕竟具有个性的角色比“大一统”更吸引人，也没有千篇一律的感觉。游戏的风格是松野惯有的史诗气质和悲壮的综合体，相信在剧情放面一定非常出彩。



银河战士 PRIME 猎人　03.20



推荐度 A　NDS　◆Nintendo　◆34.99美元
FPS　◆无对应周边

13岁以上玩家对应

当任天堂宣布“《银河战士PRIME》系列”将在NDS推出新作《猎人》，并随美版主机赠送其试玩版《初猎》时，所有《银河战士PRIME》的爱好者都激动了。借助NDS的独特性能将用全新的方式来演绎这个经典的作品。我们知道，这款《猎人》将充分利用NDS的触摸屏以及无线通信功能，实现接近PC FPS的操作感，并特别强化游戏的对战要素。本作中依然会有单人冒险模式，不过这个模式最主要的用途其实是开启各种隐藏要素，使得多人对战模式中有更多选择的内容。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
9日	卒业 第二世代	卒业 2nd Generation	GeneX	SLG	6800日元
13日	午夜俱乐部3：DUB版Remix	Midnight Club 3：DUB Edition Remix	Rockstar	RAC	19.99美元
14日	横冲直撞：平行线	Driver：Parallel Lines	Atari	ACT	49 99美元
14日	教父	The Godfather	EA Games	ACT	49.99美元
16日	最终幻想XII	ファイナルファンタジーXII	Square Enix	RPG	8990日元
16日	吉他高手V＆狂热鼓手V	ギターフリークスV＆ドラムマニアV	Konami	MUG	6980日元
16日	实战柏青嫂必胜法！超人力霸王俱乐部ST	实战パチスロ必胜法！ウルトラマン倶乐部ST	SEGA	SLG	3800日元
21日	And 1街头蓝球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39 99美元
23日	灼眼的夏娜	灼眼のシャナ	Media Works	AVG	6200日元
23日	秋之回忆 ～从今以后again～	Memories Off ～それから again～	KID	AVG	4800日元
23日	皇牌空战 零 贝尔肯战役	エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー	Namco	STG	6800日元
23日	魔法老师涅吉！课外辅导 少女的心跳海滩	魔法先生ネギま 课外授业 乙女のドキドキビーチサイド	Konami	AVG	5980日元
23日	遥远的时空中3 命运的迷宫	遥かなる时空の中で3 命运の迷宫	Koei	AVG	4800日元
23日	真・三国无双4 帝国	真・三国无双 4Empires	Koei	ACT	4280日元
23日	高圆寺女子足球	高圆寺女子サッカー	Starfish-Sd	AVG-	6800日元
23日	鬼魂力量 VS 混沌时代	スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	6800日元
23日	雀・三国无双	雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
23日	格斗之王 极限冲击 MANIAX	MANIAX KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNK Playmore	FTG	3800日元
27日	全能战士：十锤	Full Spectrum Warrior：Ten Hammers	THQ	RTS	49 99美元
29日	创造职业球会：欧洲冠军杯	プロサッカークラブをつくろう!ヨーロッパチャンピオンシップ	SEGA	SLG	6800日元
30日	王牌机师A・C・E．异世纪传说2	Another Century's Episode2	Banpresto	ACT	6980日元
30日	黑猫 ～机械的天使～	ブラック・キャット ～机械仕掛けの天使～	Capcom	AVG	6800日元
30日	高机动幻想 缘之章 ～狼与少年～	ガンパレード・オーケストラ 缘の章 狼と彼の少年	SCEJ	AVG	6600日元
30日	忍道 匠	忍道 匠	Spike	ACT	3300日元
30日	绝体绝命都市2 ～被冰封的记忆～	绝体绝命都市2 ―冻てついた记忆たち―	IREM SOFTWARE ENGINEERING	AVG	6800日元
30日	伊苏V 失落的沙之王国	イース5 LOST KEFIN，KINGDOME OF SAND	Taito	RPG	5800日元
30日	女生爱女生 初夏物语	かしまし ガールミーツガール "初めて夏物 "。	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
30日	新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇	Bandai	AVG	7800日元
30日	魔炮使 黑姬	魔炮使い 黑姬	Tomy	ACT	6800日元
30日	IPGX	IPGX	Bandai	RAC	6800日元
30日	实战柏青嫂必胜法！我的天空	实战パチスロ必胜法！俺の空	SEGA	SLG	3800日元
2006年4月					
1日	摩托GP4	MotoGP4	Namco	RAC	49 99美元
4日	盟军敢死队 打击力量	Commandos Strike Force	Eidos	FPS	49.99美元
5日	NBA篮球员：奇才	NBA Ballers,phenom	Midway	SPG	39 99美元
6日	热血职棒球场2006	プロ野球 热スタ2006	Namco	SPG	6800日元
6日	职棒魂3	プロ野球スピリッツ3	Konami	SPG	6800日元
11日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider：Legend	Eidos	ACT	49.99美元
13日	罪恶装备 XX SLASH	GUILTY GEAR XX SLASH	SEGA	FTG	4800日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
7日	龙珠Z：真武道会	Dragon Ball Z：Shin Budokai	Atari	FTG	39 99美元
9日	商业体验系列 起业道	ビズ体验シリーズ 起业道	Kokuyo	SLG	4800日元
9日	心跳回忆 永伴你身边	ときめきメモリアル～forever with you～	Konami	SLG	4980日元
9日	樱大战1&2	[illegible]大战1&2	SEGA	AVG	4800日元
9日	I.Q Mania	I Q Mania	SCEJ	PUZ	3800日元
9日	筛子竞技场	X コロシアム	SCEJ	PUZ	3800日元
9日	炸弹人 爆风战队炸弹人	ボンバーマン 爆风战队ボンバーメーン	SCEJ	ACT	3800日元
9日	旅鼠总动员	レミングス	SCEJ	ACT	3800日元
13日	百战天虫：公开战争	Worms：Open Warfare	THQ	SLG	39 99美元
14日	虹吸战士：黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	SCEA	ACT	39.99美元
14日	未名传奇：机密战士	Untold Legends：The Warrior's Code	SCEA	A・RPG	39 99美元
14日	来自俄罗斯的爱情	From Russia With Love	EA Games	ACT	39 99美元
16日	信长的野望 烈风传 加强版	信长の野望 烈风传 with パワーアップキット	[illegible]	SLG	4800日元
21日	达斯特	Daxter	SCEA	ACT	39.99美元
21日	分裂细胞：精华	Splinter Cell Essentials	Ubisoft	ACT	39.99美元
23日	真・三国无双 二度进化	真・三国无双 2nd Evolution	Koei	ACT	5280日元
27日	NBA篮球员：篮板王	NBA Ballers：Rebound	Midway	SPG	39 99美元
2006年4月					
1日	致命格斗：释放	Mortal Kombat：Unchained	Midway	FTG	39.99美元
3日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	39 99美元
6日	交响诗篇	交响诗篇エウレカセブン	[illegible]	AVG	4800日元
11日	赏金猎犬	Bounty Hounds	Namco	ACT	39 99美元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
14日	冰河世纪2	[illegible] Age 2：[illegible] Meltdown	VU [illegible]	ACT	39 99美元
2006年4月					
13日	大玉	大[illegible]	Nintendo	ET[illegible]	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
6日	幻想传说	Tales of Phantasia	Namco	RPG	29.99美元
14日	冰河世纪2	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	ACT	29.99美元
23日	蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险	クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶ オマケの都ショックガーン!	Banpresto	ACT	4800日元
23日	口袋棒球Dash	パワポケダッシュ	Konami	SPG	4980日元
23日	魔法老师涅吉 私人课程2	魔法先生ネギま! プライベートレッスン2 お邪魔しますぅ・パラサイトでチュ	MMV	AVG	4800日元
23日	公主联盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	S·RPG	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
5日	口袋妖怪方块	Pokemon Trozei	Nintendo	PUZ	34.99美元
9日	天外魔境II	天外魔境II MANJI MARU	Hudson	RPG	4800日元
13日	百战天虫：公开战争	Worms: Open Warfare	THQ	SLG	39.99美元
14日	冰河世纪2	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	ACT	29.99美元
16日	破烂传奇	ガラクテイル	Koei	AVG	4800日元
16日	我的战斗机	オレのせんとうき	Taito	SLG	4800日元
16日	超剧场版Keroro军曹 演习！全员集合	超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合	Bandai	ACT	4800日元
20日	银河战士PRIME：猎人	Metroid Prime: Hunters	任天堂	FPS	39.99美元
23日	伊苏 战略版	イース ストラテジー	MMV	SLG	4800日元
23日	料理妈妈	クッキングママ	Taito	ACT	4800日元
23日	深黑迷宫	ディープラビリンス	IntectiveBrains	RPG	4800日元
23日	信长的野望DS	信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
23日	口袋妖怪突击队	ポケモンレンジャー	Pokemon	A·RPG	4800日元
23日	怪物炸弹	モンスターボンバー	Taito	ACT	4800日元
2006年4月					
3日	罪恶装备：Dust Strikers	Guilty Gear Dust Strikers	Majesco	FTG	39.99美元
3日	Top Spin 2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	39.99美元
6日	安琪莉可二重奏	アンジェリーク デュエット	Koei	SLG	4800日元
13日	天诛 暗影	天诛 DARK SHADOW	FromSoftware	ACT	4800日元
13日	触摸侦探 小泽里奈	おさわり探偵 小泽里奈	Success	AVG	4800日元
13日	传说的斯塔菲	传说のスタフィー	Nintendo	ACT	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
13日	午夜俱乐部3：DUB版Remix	Midnight Club 3: DUB Edition Remix	Rockstar	RAC	19.99美元
14日	横冲直撞：平行线	Driver: Parallel Lines	Atari	ACT	49.99美元
14日	教父	The Godfather	EA Games	ACT	49.99美元
14日	彩虹六号：决胜时刻	Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour	Ubisoft	FPS	29.99美元
21日	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
27日	全能战士：十锤	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	RTS	49.99美元
28日	孤岛惊魂 本能 进化	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft	FPS	29.99美元
2006年4月					
4日	盟军敢死队 打击力量	Commandos Strike Force	Eidos	FPS	49.99美元
5日	NBA篮球员：奇才	NBA Ballers:phenom	Midway	SPG	39.99美元
11日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos	ACT	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
7日	幽灵行动 尖峰战士	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	FPS	59.99美元
13日	全副武装	The Outfit	THQ	ACT	59.99美元
16日	OverG	OverG	Taito	SLG	6800日元
20日	上古卷轴IV：湮灭	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	A·RPG	59.99美元
23日	天外魔境 ZIRIA	天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	Hudson	RPG	6800日元
23日	火爆狂飙：复仇	バーンアウト リベンジ	EA Games	RAC	6800日元
23日	真·三国无双4 帝国	真·三国无双4Empires	Koei	ACT	4280日元
28日	孤岛惊魂 本能 掠食者	Far Cry Instincts Predator	Ubisoft	FPS	59.99美元
30日	摔角玫瑰XX	ランブルローズXX	Konami	SPG	6980日元
30日	战地2 现代战争	バトルフィールド2 モダンコンバット	EA Games	FPS	6800日元
30日	拳击之夜3	ファイトナイト ラウンド3	EA Games	SPG	6800日元
2006年4月					
3日	Top Spin 2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59.99美元
11日	战地2：现代战争	Battlefield 2: Modern Combat	EA Games	FPS	59.99美元
20日	九十九夜	NINETY-NINE NIGHTS	Microsoft	ACT	6800日元
20日	最终幻想XI	ファイナルファンタジーXI	Square Enix	MMO	7800日元

公主联盟 03.23



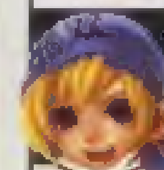
推荐度 B | GBA ◆Sting ◆5800日元 | S·RPG ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应



曾经制作过知名掌机RPG《约束之地》的Sting公司将在这GBA最后的日子再度出击，这一次它为大家带来的是一款全新风格的S·RPG——《公主联盟》。这个游戏系统上的最大特色就是战斗中攻防双方可以邀请附近的同伴组成联盟共同战斗。同《约束之地》一样，本作同样非常强调画面效果，为此Sting特意请来了职业漫画家担任人物设定，整个游戏走的都是可爱又华丽的萝莉塔路线。在《Mother3》推出之前，本作算是少有的GBA原创大作，大家可以尝试一下。



真·三国无双4 帝国 03.23



推荐度 A | PS2/Xbox ◆Koei ◆6800日元 | ACT ◆无对应周边 | CERO 12 12岁以上玩家对应



《真·三国无双4 帝国》是以《真·三国无双4》为蓝本，加入内政战略成分后演变而来的全新游戏。在《真·三国无双4》中登场的48名武将，在本作中也都会现身。游戏的战斗部分和《真·三国无双4》大同小异，不过据点的作用将会更加明显，策略性非常强。内政部分则类似于"《三国志》系列"，玩家要根据下属的提案来决定施政方针，施行仁政还是暴政全在玩家的一念之间。本作的一大特色是加入了卡片系统，而大受好评的自创武将、资料库、双打设定、自由模式也依然健在。



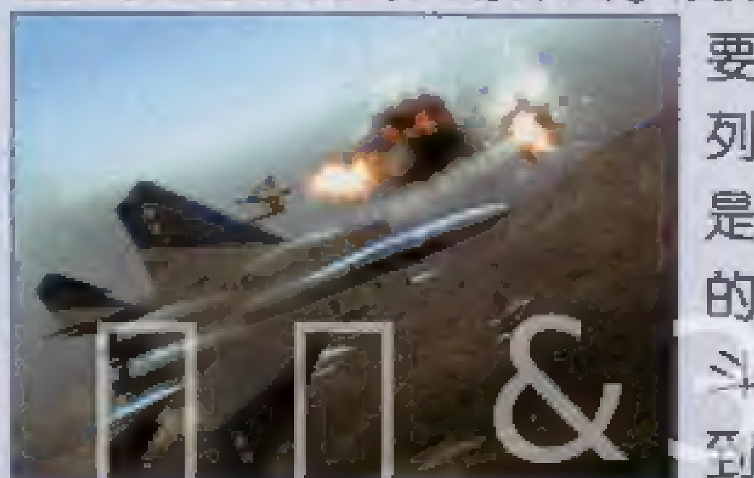
皇牌空战 零 贝尔肯战役 03.23



推荐度 S | PS2 ◆Namco ◆6800日元 | STG ◆对应专用摇杆 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应



谁都曾经梦想着成为英雄，然而实际上"英雄"并不是如想像般纯粹。Namco的《皇牌空战零》讲述的就是一名为金钱而战的普通佣兵，在纷乱的贝尔肯战役中逐渐成为传说中英雄的故事。新作的画面与前作一样出色，而且加强了对机体涂装的再现。虽然同样是以击毁敌机为最终目的，但究竟谁是敌人、用什么手段则是玩家需要面对的问题。另外，沿袭了系列的特色，本作的背景音乐同样是相当出色，充满弗拉明哥风格的乐曲，配合壮阔、华丽的战斗，游戏的现场演出效果绝对达到系列顶峰！



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP VOL.35

全新改版

掌机王SP 35辑

两大劲作攻略全情奉上

女神侧身像（PSP）

圣剑传说DS 玛娜之子（NDS）

更多精彩……



改版啦！



3月20号 全国上市

《掌机王SP》

幸运大抽奖

时尚掌机等你拿

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机，每辑都有大奖送出，别错过

北京艺隆聚兴游戏服务中心 （原瑞明兴隆）

本月特价：PSP 超 豪华版 **WWW.16177.com**

（PSP 豪华版一台＋原装 2G 记忆棒＋原装贴膜＋多款游戏＋USB 线一条＋精装罗技水晶机盒） 2980 元

邮购 维修 回收

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧、以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件，本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

PSP 日版陶瓷白(2.5版) 1850元 其它版本请电询！ 50 元起PSP 游戏等价贴换

PSP 原装行货 1G/2G 记忆棒 450/790 元

GBA－SP＋890 元 贴换 全新 NDS 银色：1050 元 彩色：1070 元

50 元NDS 游戏等价贴换

神游GBM 790 元

神游GBA－SP 595 元

逍遥游

神游 iDS 全套 998 元

PStwo 1250 元

PS Ⅱ＋690 元 贴换 全新PStwo70000 系列主机 PS two 主机(双手柄、AV 线、电源、8M 记忆卡、多款游戏) 1530 元

PS2 50009 型中国版（含原装支架）1490 元

PS2 50009 型(套装)（双手柄＋记忆卡＋支架＋送游戏） 1890 元

XBOX 360 价格请电询！

XBOX 台版（单机配） 1350 元
XBOX 主机（港版）单机配 1450 元
XBOX 港版（蓝色限定）含原手柄、正版光环 2 1855 元

NGC 单机配（美） 790 元
NGC 韩版 780 元

PS2 回收 550－760 元、PS 回收 110－180 元、DC 回收 110－180 元、NGC 回收 350－530 元、XBOX 回收 650－790 元、GBA 回收 180－240 元、GBA－SP 回收 320－380 元、GBC 回收 100－180 元、GB 薄机回收 50－80 元

PSP 正版盘
三国志 将星传 350/10
北欧女神传 380/10
幻想水浒传 1+2 360/10
横行霸道 375/10
FF[illegible] 375/10
VR 网球 340/10
战国封神传 340/10
天地之门（中） 350/10
talkman（带麦克） 380/10
天诛之忍大全 350/10
战国 350/10
实况 9 350/10
百战野狼 360/10
怪物猎人 P 370/10
英雄传说 朱红之泪 360/10
死神 345/10
机战 MX 360/10
音乐方块 290/10
刀锋兄弟会（美） 355/10
NBA 330/10
电车 GO 中央线篇 350/10
街头霸王 ZERO3 360/10
英雄传说海之槛歌 360/10
苍穹之巨龙 335/10
极品飞车 335/10
新天魔境之混沌时代 4 340/10
真三国无双 355/10
山脊赛车 335/10
合金装备 335/10
恶魔战士 325/10
大众高尔夫 335/10
侦探 P 335/10
泡泡龙 285/10
两罗宫博物馆 285/10
三国Ⅴ（中） 345/10
永恒传说 335/10

NDS 正版卡
生化危机 38[illegible]
三国志 DS 36[illegible]/10
圣剑传说 DS 36[illegible]/10
为你而生 330/10
红侠乔伊 330/10
马丽奥赛车 330/10
口袋妖怪 350/10
火影 RPG2 350/10
恶魔城 350/10
[illegible] 340/10
触摸卡比 350/10
[illegible]传 D 350/10
一笔吃豆 340/10
任天狗 340/10
火影忍者 3 340/10
[illegible]英雄 350/10
牧场物语 350/10
高达 G 世纪 390/10
网球王子 2005 420/10
比卡丘赛跑 320/10
大合奏 350/10
玛丽奥 64DS 265/10
瓦里奥制造 320/10
愿为你而死 320/10
天[illegible] 199/10
[illegible]先生 320/10

PS2 正版盘
横行霸道 190/10
合金装备（日版） 260/10
异度传说 230/10
ICO 120/10
[illegible] [illegible]0/10
寂静岭 3 230/10
恶魔城 2 295/10
飞空之舞 180/10
格兰蒂亚 X 180/10
荒野兵器 3 190/10
魂斗罗 180/10
七人之仗 150/10
樱大战 190/10
魔法门 150/10
[illegible] 150/10
机甲兵团 150/10
鬼泣 1 180/10
鬼泣 2 190/10
浪漫沙迦（日版） 180/10
浪漫沙迦（美版） 190/10
实况 7 150/10
实况 8 180/10
双心 150/10
妖精战士 3 180/10
第 2 次机战α（9 成新） 270/10
三国无双 3（猛将传） 190/10
封神演义 2 260/10
创造球会 150/10
代号维罗尼卡（9 成新） 220/10
最终幻想 X（日版）（9 成新） 580/10
最终幻想 X（国际版）（9 成新） 160/10
鬼屋外传（9 成新） 90/10
寂静岭 2（9 成新） 150/10
鬼武者（9 成新） 210/10
鬼武者 2（9 成新） 180/10
VR 战士 4（9 成新） 150/10
VR 战士 4（进化版）（9 成新） 190/10
铁甲核心 3（9 成新） 180/10
战斗封神（9 成新） 180/10
RS 摩托（9 成新） 150/10
第 2 次机器人大战α（9 成新） 270/10
铁拳 4（9 成新） 150/10
机动战士[illegible]（9 成新） 230/10

DC 正版盘
莎木 180/10
莎木Ⅱ 280/10
代号：维罗尼卡 180/10
樱大战 3 95/10
樱大战 4 150/10

NGC 正版盘
生化危机 4（9 成新） 299/10
生化危机 4（美版） 450/10
海贼王 3（9 成新） 150/10
红侠乔伊（9 成新） 150/10
梦幻之星 1+2（美版）（9 成新） 230/10
NBA 2003（美）（9 成新） 150/10
极品飞车（美）（9 成新） 170/10
索尼克 DX（美）（9 成新） 190/10
超级明星大乱斗（美）（9 成新） 270/10
红侠乔伊（美）（9 成新） 150/10
炸弹人（美）（9 成新） 150/10
生化 1 299/10
生化 0 199/10
生化危机 3（9 成新） 190/10
生化危机 1（9 成新） 240/10
生化危机 0（9 成新） 180/10
塞尔达（9 成新） 170/10
机战 GC（9 成新） 390/10
阳光玛丽奥（9 成新） 150/10
银河战士 150/10
三色风暴 100/10

XBOX 正版盘
红海 190/10
翡翠帝国（中文） 230/10
星战[illegible]共和国勇士 190/10
街道赛车 130/10
刀魂 2 150/10
生或死沙滩排球 230/10
忍者龙剑传 270/10
生与死 3（日版） 190/10
王牌飞行员 150/10
世界街头赛车 2 150/10
魔牙岚 150/10
光环 150/10

二手机专卖区（主机邮费 35 元，掌机邮费 20 元）

项目	价格
二手 PS2 主机 39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	990 元
二手 PS2 主机 50001／50002／50006／70007＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	1050 元
二手 XBOX 主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	950 元
二手 NGC 主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV 线＋电源＋正版游戏（任选一张）＋原装记忆卡	830 元
二手 GBA－SP 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	550 元
二手 GBA 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	390 元
二手 GBC 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	280 元
二手 NDS 主机＋原版卡	950 元
二手 GB 薄机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150 元
二手 DC 美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏 10 款	350 元
二手 PS 主机 5501／7501／9002＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	290 元
二手 PSone 主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款 680／单机	380 元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	270 元
二手日版原装 SFC 超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	265 元
二手 PC－E 加强版（附原版盘、原版卡）全套	456 元

GBA4M 记忆棒 28 元 GBA8M 记忆棒 55 元 GBA 月光宝盒（记忆棒和金手指） 4M/8M 55/85 元 PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone 配件

新品介绍

NDS M3烧录卡价格电询！
PSP索尼512M记忆棒 280元
PSP索尼1G记忆棒 395元
PSP索尼2G记忆棒 880元
PSP 4300毫安电池包 95元
PSP网络连接线 25元
PSP大容量电池包 150元
PSP原装罗技机盒 150元
PSP普通机盒 75元
PS2原装摄像头 230元
PS2原装modem 320元
GBA原装背光灯 180元
PS2原装太鼓达人专用鼓 430元
京王子太鼓达人专用鼓 150元
PSP专用金属盒 75元
PSP原装HORI 75元
京王子PSP保护套 25元
NDS京王子保护套 25元
NDS多彩套包 25元
PS2 HORI原装手柄（含耳机） 330元

GBA 配件 价格／邮费
GBA 充电器＋电源 29/5
GBA 对战线（2 条） 10/5
GBA 对战线（4 条） 15/5
GBA 专用灯 15/5
GBA 放大镜＋灯 30/5
GBA 七彩腰包 15/5
GBA 盔甲 35/5
GBA 摇杆 10/5
GBA/GBA－SP 原装金手指 95/5
GBA 电视接收器 290/5
GBA－SP 专用耳机接口 20/5
GBA－SP 放大镜＋摇杆 30/5
GBA－SP 七彩腰包 20/5
GBA－SP 专用耳机 15/5
GBA－SP 专用锂电池（600 毫安） 180/5
GBA－SP 专用锂电池（1200 毫安） 75/5
XBOX 原装遥控手柄（可充电） 190/5
XBOX 分量线 50/5
XBOX 光枪 150/5
XBOX 原装记忆卡 120/5
PS2 原装遥控器 90/5
PStwo70000 型专用遥控器 95/5
PS2 光枪 1 50/5
NGC220V 电源 120/5
PS2、NGC、XBOX 专用 VGA 240/5
PS2 原装分量端子线 90/5
PS2 原装 S 端子线 90/5
PS2 原装 8M 记忆卡 140/5
PS2 手柄 4 分插 85/5
PS2 原装光头（拆机） 420/5
PS239001 原装光头 290/5
PS2 无线手柄 135/5
DC 光枪 50/5
DC VGA 75/5
DC FC 模拟器 30/5
DC GBA 模拟器 40/5
DC SFC 模拟器（全新 8 碟装） 50/5
DC MD 模拟器 30/5
FF10/FF8 精装怀表 85/115
FF10/FF8 项链＋戒指 35/25
FF10/FF8 夜光手表 75/65
FF10/FF8 情侣表 130/120
FF10/FF8 ZEP 打火机 35/5
FF10/FF8 烟盒 35/5
FF8/FF10 项链套装 45/55
FF8/FF10 钱包 45/55
合金装备烟盒 40/5
合金装备火机 40/5
合金装备腕表 40/5
便携液晶电视 5 寸（带遥控器） 650/5
便携液晶电视 7 寸（带遥控器） 780/5
便携液晶电视 8 寸（带遥控器） 890/5
PSone 金手指 65/5
PSone 原装屏幕 860/5
PSone 组装屏幕 430/5

店址及汇款地址：北京市前门西大街 123 号（宣武门东大街） 邮编：100031 电话：010－66033838 13011179789
收款人：赖伟涛 建行卡号：4367420011600076929 工商行卡号：9558 8002 0014 6920 521 持卡人：赖伟涛
乘车路线，地铁：9 路、15 路、25 路、44 路、特 4 路、808 路、820 路、821 路、848 路、922 路宣武门站下车向东 300 米路北或地铁和平门站下车向西 200 米路北（北京急救中心向西 100 米即到）



南京纽沃德实业有限责任公司

NEW WORLD

www.xici.net/b601648

业务 QQ：583544576 神游联盟 QQ：362119163

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗，现“神游联盟”专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

iQue 神游科技（中国）有限公司 （授权） 指定专卖店

经营项目：“神游公司 iQue 系列产品”“索尼游戏机系列产品”“任天堂掌机系列”及罗技、北通、京王子、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通 DVD 等供您选择。

保修服务：神游科技荣誉出品（正宗行货）小神游系列游戏掌机正在热卖中，市场上任天堂掌机多为翻新机及少量水货机，质量无法保证，请认准神游 iQue 标记，15 天包换，一年保修，全国联保。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请认准神游联盟专卖店授权牌。

以下门店为神游科技（中国）有限公司江苏、安徽地区授权经销商

南京新世界鼓楼商店 地址：南京中央路 41 号－3	南京新世界中央门店 地址：南京建宁路 13 号－12	南京新世界新街口店 地址：南京中山东路 71 号	南京中山电子城分店 地址：南京洪武路 135 号 A163 档	南京兴兴游戏机商店 地址：南京健康路
南京圣元电玩店 地址：南京白下区蓝旗街	南京新类型电玩 地址：南京玄武区石婆婆庵	南京子晨电玩 地址：南京凤凰西街	南京佳新科技 地址：南京珠江路 435 号华海	南京游戏频道 地址：南京新民路
南京次世代电玩 地址：南京新民路	南京超音默电玩 地址：南京瑞金路	南京新风电玩 地址：南京大钟亭	南京 B.K 电玩 地址：仙林大学城仙林小区	常州樱花便利店 地址：常州市吊桥路
南京阿童木电玩 地址：南京鼓楼中央路	句容无极限电玩 地址：句容市华阳南路	合肥快线商贸有限公司 地址：合肥市邮氏电脑城一楼	芜湖创世纪 地址：芜湖劳动路	镇江时代电玩 地址：镇江市政路
南通樱之花电玩 地址：南通八仙城 1 区	马鞍山世嘉游戏店 地址：马鞍山湖东路	泰州魏峰电玩 地址：泰州迎春路	连云港班尼电玩 地址：连云港民主东路	徐州新世纪电玩 地址：徐州市解放北路
昆山卡王电子商行 地址：昆山市玉山镇西园街	扬州万胜电玩 地址：扬州银河电子城 B 区	苏州发烧友电玩 地址：苏州市西北街	兴化闯关一族游戏店 地址：兴化市武安街网点房	常州飞龙电玩 地址：常州市和平南路
苏州神崎电玩 地址：苏州干将东路	合肥梦幻游戏专营店 地址：合肥市安庆路	无锡双佳电玩 地址：无锡五爱地下数码港	无锡晨盛电玩 地址：无锡南禅寺地下书城	徐州天马游戏专卖店 地址：徐州市大马路

南京新世界经营总部：地址：南京建宁路 22 号亚都大厦 10 楼 1010 室 电话：025－85501289 85549329
联系人：卫东 电话／传真：025－85501289 85549329 转 107
南京新世界经营邮购部：邮购地址：南京建宁路 13 号－12 邮购电话：025－85511069 收款人：高云 邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路 22 号批发部内 电话：025－85501289 联系人：卢先生
批发热线：025－85501289，85549329 批发地址：建宁路 22 号亚都大厦 10 楼 1010 室

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！